HKABC ABC

遊戲誌專題同你大晒冷!!

2000年6月17日

129

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

完美版

專訪!!
《拳皇2000》開發部

隨書免費附送
攻略別冊
超級機械人大戰α
遊戲誌動感VCD

遊戲誌三大專題
1.日本I-MODE電話全剖析
2.文神進化史
3.Cosplay攻略法

THE KING OF FIGHTERS 2000 ™
SNK

攻略無限FUN!
櫻大戰/RENT A HERO No.1
薩爾達傳說姆莎拉之面具
BREATH OF FIRE IV不變的人
新世代機械人戰記BRAVE SAGA 2
RAIMBOW SIX/ACONCAGUA

售價港幣35元正

4 895011 311292



遊戲誌誠徵

1）見習編輯

2）攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1) 無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2) 具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

LOOK!編輯TALKING

好多野想講既隨風一

◆突然有感而發，想跟某些人説某些話。但因為某些因素，彼此間再不會再聯系。雖然明知他們看不到，但在編者話寫下，算是還筆者一個心願。

毛毛：也許你是天才，也許不。但願你珍惜你的才能，不要白白浪費。人生也許會有疑惑，但相信你自己，要記得，這個人生只得一次，是你自己的，不要因為他們而後悔一生。

鬼影：雖然對你來説本人也許是個麻煩，但得知你還記得我，我十分快樂，縱然已分離。不論你遇到什麼事，都願你知背後有人為你默默祝福，並望你珍惜你的笑臉，不要讓淚水「沾污」。

◆有感而發的一句「死需要很大勇氣，但活著，需要更大的勇氣。」

◆有感而發另一句「活著不為什麼，只因死了，有人會傷心。」

◆今期十分「有感而發」啊！希望各位不要被我悶死。

MARKS得到突如其來的驚喜

原本筆者以為自己不能成為《DIABLO II》的TESTER，不過今期卻突然收到一封筆者已成為TESTER的E-MAIL，當時真的非常地興奮，而且時雨亦同時收到同樣E-MAIL，後來才知道現在Blizzard先至測試亞洲SERVER。不過這個亞洲SERVER真是差勁，NET到飛起，我和時雨都估計SERVER就在最多人玩《STARCRAFT》的國家一南韓。幸好時雨告訴在這個BETA TEST可以到美國和歐洲SERVER進行，完全沒有NETGAME的情況。我和時雨在這個BETA TEST中找到很多不明的地方，和一些有趣之處，例如：傭兵擊倒怪物的經驗值全數歸入玩者袋中，GEM真是很好玩的東西。

想破紀錄的小璘一一

☆由於最近正玩《櫻大戰》的關係，所以與小弟弟鬥破此作Mini Game高分。不過瘋狂的小弟弟竟然在射槍Game和瑪莉亞的Mini Game中取得99分，另外又能成功完成與殺女玩的花札和櫻的Mini Game……小璘不得不認輸……

☆上次被迫用一天來看完《守護月天！》的小説，不過看下去又覺得幾好看、幾搞笑，所以當看完一本之後，便會立刻買下一期來看，而下次的目標是第三集！

☆真的不明白為何Kinki Kids的《Single Collection》的初回版是平過普通版的？？

☆原來在無聊的時候是可以做到很多很多事的……

☆很多謝小莫Send來的林原台灣訪問啊！

語無倫次的MS話一一

◆不知道為何，不論筆者如何休息都未能回復狀態…怎麼辦…>_<

◆原來改革是很累人的事…>_<

◆今期終於病倒…104度高熱…可惜未曾破弟弟的106度記錄……

◆越來越喜歡天使和惡魔這兩個角色…

◆為何人總要一錯再錯…對面這種事只能無言以對…

◆事情已到達無法拯救的地步…看來要…

◆現在才發覺《FINAL FANTASY VIII》的攻略不是筆者製作的…看來那段記憶是被人殖上…+_+

Lv12狂戰士時雨話：

哈！哈！哈！上期仲以為自己抽唔到《DIABLO II》的BETA TEST，點知某天返到公司，MARKS竟然同我講：「×××（筆者名字），我收到BLIZZARD封EMAIL啊！」「What the xxxx？！」筆者大叫。接著看看自己的EMAIL BOX，WOW！Thank You Blizzard！我竟然都收到CD-KEY啊！

跟著發生什麼事情，大家或許已能猜中一二了。「殺啊………殺啊………UNIQUE ITEM啊………PERFECT GEM啊………我要儲齊SET ARCTIC ITEM啊………」（下刪二千字，之後被PK身亡）

忙於打表的悟空

◆今期機戰α的機體表是最後的了，終於完成了……（死了）

◆今期的工作速度還可以，但是最後那兩版工作實在太過……

◆女友已去了加拿大一星期，即是筆者沒見女友一星期，女友要去兩星期，即是還要過多一星期……

◆那醫生開給筆者的藥非常厲害，每次吃完也必定睡着，但已開始接近書尾……

◆右手腕時常出現陣痛，不知是甚麼原因呢？

◆自己做的稿雖然是屬於自己的，但卻並不代表可以隨便賣給人。

◆在外間聽到很多消息，説某人現在四處撲X，以前四處種下的仇現在出現報應了。

◆很忙、收筆。

咸旦仔的足球生涯

◆很久沒有踢足球了，全身骨頭就像被封印一樣呀！

◆因為工作的關係而沒有預訂球場呢！

◆不知是否年紀大的關係，記憶力開始漸漸減弱了似的。

◆放假完本是一件開心的事，但家中的「死」狗不知是否看到我太優閒的關係，竟在屋內到處大小便，弄得本人要在家中打掃大半日才可休息，真想請牠吃殺蟲劑！

◆為了一件非常重要的事，決定將心愛的坐架賣掉。

◆心愛的車車再見啦！

困惑的新人小悠一

◆我是今期的新人小悠，請大家多多指教!

◆工作方式和以前很不同，令我不太適應呢。

◆認識了許多新同伴，其中有會玩MAGIC的，實在太好了。

◆工作還未完成便要寫編者話，十分失敗。

◆我用了傳奇神器來打字耶（流淚狀）

◆希望下期會有改善吧（唉）

突然的終結　追跡者0

■本來上期編者話已有機會寫，最後結果因意外而沒有了那句。還是算了吧！寫不寫也是同一結果的。

■對不起。保重了，各位。

不如意的SAKURA KI

◇今期的工作進度不如意，不能達成自己的工作時間表

◇搜集資料的結果不如意，找回以前玩過的女神SAVE做稿時，發現用不到。（爆機SAVE去了哪）

◇歐洲球賽的結果不如意，在下捧那一隊便輸那一隊，真係咁黑？

◇可以睡覺的時間不如意，已經開了很多晚年車，很想睡覺（但很想看波）

◇唔寫啦！要交編者話啦！拜拜

IKI話：「你可有記起愛嗎？」

◆這是一篇「事先張揚」的編（騙？）者話，同時也可能是在下當編輯以來最長的編者話。

◆又要趕稿，又要考試‥‥實在令在下的身心異常疲倦（寫編者話時尚在考試中），幸好尚未到「絕體絕命」的狀態‥‥

◆在此先向MS道謝一句，不然在下必不可能渡過今次考試‥‥（你淨睇隻《蘿蔔頭》就知喇！）

◆某天和某講師共進午膳，席間他的一番教誨猶如當頭棒喝，令我醒覺到自己原來已差點兒忘了自己是個中文人‥‥教授，謝謝你的教誨！

◆相信今次將會是第一次而且亦是最後一次寫有關你的事，一直以來，我一個人苦苦思索，廢寢忘餐，只不停問自己。然而，人大了，才明白到那種所謂「宿命」，也許只是始於當日的一念之差而已‥‥

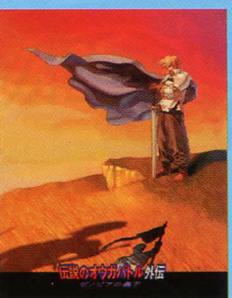
◆我不能再作甚麼，但至少我不能、更不想對不起身邊的人！

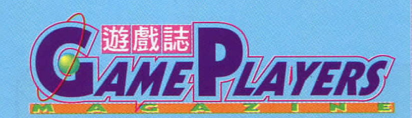
◆「也許，人生的迂迴是一些人的迷宮，卻是另一些人的謎底。」

◆「‥‥回憶‥‥總是‥‥永遠是‥‥我無言以對‥‥那日積月累的惱火，今天湧到喉頭，竟變成沈重的內疚‥‥到底尚有多少同樣的掙扎、類似的偏差？‥‥我不曉得‥‥我可以做到的亦已到此為止‥‥唯有‥‥祝永遠愉快‥‥還有‥‥謝謝‥‥」

◆在下今期的話便識此而已‥‥







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.129目錄 2000年6月17日

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。

2.閱讀時請與本書保持一定距離。

3.長時間閱讀本書時，為健康着想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。

4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。

5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、強水拭抹本書。

6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。

● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。

● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解説

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資料庫

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

今期為大家帶來了「正」的「料」，甚麼？當然是大家期待的《拳皇2000》的「正料」，從今次的專訪中，我們知道了今集有新的系統，那叫「Active Striker System」以及有34名角色存在，說到這兒真叫人興奮呢！

距離GPM改革的時間越來越近，不奇然有點緊張，因為有不少事務要處理，同事們的溝通、GPM的日常事務，在這些壓力之下，筆者終於都病倒，雖然到了現在筆者仍未好好令GPM做到最好，但是相信只要努力，總會有一天成功的。(MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、NEMESIS-T00、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎、露嘉
◆封面設計／子濃、JOAN
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作

情報Guide

對應PS2的HARD DISK發表



一路以來SCE十分強調PS2的無限可能性及伸延性，今次SCE發表的便是PS2專用的HARD DISK，主要是用來儲存資料數據，不過它還是上網的主要周邊之一。因為在網路瀏覽時，主機有可能需要儲存大量數據，這個HD是靠PS2背部的「PC CARD」的介面來連接。因為這HD是上網的工具之一，與主機之間的連接渠道必須十分優良，因此用上PC CARD介面也不難理解。另外這個HD還可以在觀看DVD時當作成CASH使用，令到整個執行過程加速。而且由於PS2支援USB連接埠等周邊，所以之後應該還有大量的數碼產品可以籍著這個HD來儲存資料，如DIGITAL CAMERA等等。(gameplayers.com.hk)

新型「PS One」!?



當PS2正如火如荼的發售時，這邊廂PS1也來湊個熱鬧，推出一款全新外型的PS遊戲主機。這台新的主機的名字是「PS One」，預定7月7日發售。基本機能與現時市面上的PS一樣，不會有性能上的改革，最大改動在於機身上，「PS One」的體積會比現時的PS細3份1左右。另外在春季左右推出對應的液晶體顯示器，到時便成為一台攜帶型的遊戲機，售價1萬5000日圓。對應手提電話的接駁CABLE，也將會在今年冬天發售。6月10日開始接受預訂，如果同時預訂FF9，可以得到200 POINT的BONUS，全名是「PlayStation POINT」，儲POINT日後以換取一些特定的貨品或特定的服務。(gameplayers.com.hk)

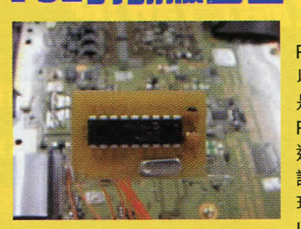
SONY批出PS2規格之LICENSE

SCE於6月1日在東京舉行了一次記者招待會，內容是有關於PS2增加出貨量與及投入金額1250億日圓加強PS2的整條生產線。SCE的目是為了能令PS2內藏的128BIT CPU「EMOTION ENGINE」與及畫像處理器GRAPHIC ENGINE「GRAPHIC synthesizer」等高性能裝置可以大量生產，以增加PS2產量。這樣一來可以使每台PS2的平均價格下降，更可以進一步擴大市場佔有率。另一方面，SCE也宣佈了一件出人意表的事，就是PS2的規格資料將會出售予一些企業作商業用途。即是只要付得起錢，便可以知道PS2的詳細結構資料並製造一台與PS2相同的主機。此舉SCE是希望PS2可以像錄影機及VCD機一般普及，而且也可以容許不同廠商生產和PS2一樣的互換主機。雖然SCE可能會賺得比較少，不過對增加市場的佔有率很有幫助。(gameplayers.com.hk)

日本有線電視普及率升7倍

據日本郵政省最新公佈的數字顯示，直至2000年3月尾為止，有線電視在日本的普及率已達到20.3%的程度，比99年3月尾增加了19.6%，上升的用戶數目達949萬。另外，利用有線電視供應寬網絡服務的用戶亦已達到20萬6000戶，其增幅是一年前的7倍，增長速度相當驚人。另外PS2和DC亦曾發表過會推行利用有線電視的網絡服務，相信這兩部主機正式開始有關服務後，便會有更多人使用，未知香港會不引入這項服務。(gameplayers.com.hk)

PS2的翻版面世

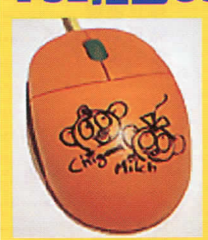


正所謂「道高一尺、魔高一丈」，PS2終於也逃不過「盜版攻擊」，但只可以使用PS2版的遊戲。使用翻版的方法是首先把隨PS2主機附送的DVD PLAYER DRIVER碟UTILITY DISC放進去，待經過改裝的PS2成功讀取了保護程式後，PS2的碟盤便會自動彈出，玩者便要在彈出來的數鈔時間內將UTILITY DISC取出，然後放入翻版遊戲的光碟，這樣便可以玩到翻版遊戲。這個方法其實是十分簡陋及危險(對遊戲機而言)，而且改機的價錢也不便宜，大約要4至5百元港幣，甚至對遊戲機本身會造成十分大的損害，令到主機的壽命大大縮短，這種改機玩翻版方法並不能玩PS1的翻版遊戲。PS2的售價最起碼也要3千餘元，所以實在不值得因小失大。由於製造翻版所需的技術較為複雜，因此現時翻版軟件售價亦不低，約為100至150元不等。



由於DVD-ROM與CD-ROM在容量和格式上都有一定的差異，因此在轉換後會出現一定程度的問題，就以首隻會被翻版的DVD-ROM遊戲《DEAD OR ALIVE 2》為例，過場時的動畫在翻版中是會沒有了的，因此估計翻版商人所用的方法是將DVD-ROM遊戲的資料放進一枚CD-ROM的容量之內，若果DVD-ROM的容量太大，便要放棄某些部份，因此相信《LOVE STORY》等超過一枚DVD-ROM的遊戲被翻的可能性不高。(gameplayers.com.hk)

PS2推出USB滑鼠



SCE在5月30日在東京的青山SPRIAL HALL公佈了會推出滑鼠裝置，會連一個軟件一起推出。當日展出了首個對應USB滑鼠的軟件《驚奇老鼠》，這是一個可以用滑鼠輕易地畫出圖畫的遊戲。雖然不像一般電腦繪圖軟件般可以使用「擦膠」等工具，但遊戲中卻加入了一種名為「技筆」的機能，令大家可以輕易地畫出各種花草樹木，完成後還可以重溫整個繪畫過程。遊戲還有2人同玩繪畫模式。予定7月發售，定價4800日圓。(gameplayers.com.hk)



TGS的新攤位



將於9月22日至24日舉行的東京GAME SHOW 2000秋(TGS)，將會有新的CORNER展出，名稱是「VENTURE BOOTH」和「NETWORK ENTERTAINMENT CORNER」。前者是遊戲試玩專用區域，可是主辦單位CESA沒有說明是否所有試玩台也集中在這區域，還是每個廠商的攤位和這個新區域也有相同的試玩遊戲。另一後者很明顯是專為有關NETWORK的娛樂媒體而設的，有關方面鑑於剛完結的TGS 2000春之中，有很多廠商及遊戲也開始涉及到NEWORK的範疇，是有需要增加這區域以作分類。(gameplayers.com.hk)

明年會有「決戰2」和「決戰3」？！

KOEI在一個專為投資者而設的説明會中表示，與PS2同日推的SLG「決戰」的續編正在開發中，而且還預期會在2001年3月前發售。「決戰2」將會以50萬的出貨量為目標，以目前的開發進度來看，應該可以在今個財政年度內推出發售。另一方面，KOEI同時表明了會在下一個財政年度推出「決戰3」，更會以過百萬的銷量為目標。另外，在說明會上KOEI的發表內容中，還包括了將會把公司內部的事業部門分社化，及表明已經得到了X-BOX的遊戲開發工具，更會為X-BOX開發專用軟件。(gameplayers.com.hk)

KOEI正式進駐台灣!?

KOEI於5月31日，向媒體發表將會合併一家台灣的電腦軟件開發商，成為全新的公司「台灣KOEI」。業務範圍主要是有關台灣PC、家用遊戲GAME的販賣。這家新公司的第一個發售的遊戲便是KOEI的招牌作「三國志VII」，售價大約是6000至7000日圓。不過KOEI的發言人表示，現階段只考慮製作PC用SOFT，而且也只會將日語版轉成為中文版，不會製作一個全新的遊戲。另外提到家庭遊戲機的對應軟件時，KOEI不排除會有推出的可能，不過卻要待台灣方面遊戲機更普及時才會考慮。(gameplayers.com.hk)

「WONDER BORG」的最新消息



在上次遊戲展及玩具展也亮過相的「WONDER BORG」，不單只引起了不少人的談論，而且也是一件十分令人期待的產品。BANDAI開發的手提遊戲WONDER SWAN自推出後不停為遊戲迷帶來驚喜。在一片電子寵物熱潮中，BANDAI也來了奏個熱鬧。在早前宣佈將會推出一隻「WONDER BORG」，而事隔數月後終於有更多有相關資料公佈。這隻未來蟲的身體上會有7個感應器(CENSOR)，能夠有效地洞悉四周有否同類。而這隻蟲的行為和動作，其實是要事先利用WONDER SWAN及其專用軟件編寫，不過當然不會是一些複雜的電腦語言。發售日期是8月中，售價是12000日圓。在它專用的網頁中在6月23日開始預訂限定版，名額1000個。限定版蟲的顏色不能在市面上買到。(gameplayers.com.hk)

TCS2000將會有57家公司出展!!



CHARACTER SHOW 2000

一個內容包括有GAME及ANIMATION的展覽——東京CHARACTER SHOW 2000將會於7月22日舉行，由「日本放送」主辦。在參展單位方面，現時已確定的有57單，當中還包括KONAMI和SNK。今屆TCS的場地將會移師到「幕張MESSE」9．10 HALL，場地面積比之前的大，相信一定可以令到展覽更加熱鬧。而入場卷方面已經開始發售，預售門票一般「中學生以上」1000日圓，即場門票則是1200日圓，小學生以下免費。這個展覽的歷史不算得上是悠久，但自1998年第一屆舉行以來也很受歡迎。雖然只是在狹小的東京BIG SIGHT(東京國際展示場)內的小場館舉行，但入場人數第一屆有35535人，第二屆增加到41092人，可以見到這個展覽是有一定的吸引力。(gameplayers.com.hk)

SEGA與MOTOROLA合作

SEGA看來已作了進一步改變經營的方針，現在連開發手提電話的業務也染指到。SEGA日前宣佈將伙合美國大型手提電話製造商「摩托羅拉」，共同開發能夠對應INTERNET的新型手提電話。以目前所得的資料顯示，SEGA會負責畫面上的處理技術，令從網上下載的遊戲畫面有更高的質素。另外據MOTOROLA表示，這台新型手提電話預訂在2001年能推出市場，而且還預計會有1000萬台的銷量。SEGA為這台手提電話而開發的畫像處理技術，名為API(APPLICATION．PROGRAMMING．INTERFERE)，能夠在有限的資源下，做出高質素的遊戲畫面。(gameplayers.com.hk)

DC的娛樂網站GABURI

這個網站內的一切內容，也可說是因應了DC的機能而設計，是一個專為DC而設的網站。網站內容十分全面，有GAME、音樂、動畫、NEWS和抽獎等，對一眾DC用戶而言，實在是一個天大的喜訊。一直以來DC的數據機只有33.6Kbps的速度，所以在瀏覽網頁時會十分吃力。這個網站的內容全部經過悉心的調整，內容大小絕對是DC能夠負擔得起的。(gameplayers.com.hk)

在DC上唱「卡啦OK」



SEGA在相關的網頁內公佈了將會把SEGAKARA這項網路「卡啦OK」移植到DC上，發售日期未定。SEGAKARA是一種不是以光碟為媒體的「卡啦OK」服務，主機本身是一台與LD機大少相若的機器，可以接連上網路下載所需歌曲，那樣便可省卻存放LD的空間。而且下載歌曲也十分方便，只要是侍服器有的歌曲便可以下載。另外機體本身也對應多種特殊聲音效果，可以作出多種不同的特殊效果。SEGAKARA的網頁內正在進行意見調查，SEGA希望吸取更多用家的意見後，再進行移植的工作。(gameplayers.com.hk)



任天堂的新子公司

任天堂的新子公司將會於6月30日正式成立，資金方面將會完全由任天堂負責。最令人關注的是公司內的開發人員...。若果大家對SQUARE的遊戲有一定認識的話，也應該會知道一個叫「聖劍傳說」的遊戲，這個遊戲是SQUARE的得意作品之一，GAMEBOY版推出第一集時已經大受歡迎。而這個遊戲系列的幕後功臣，便是這家子公司「BROWNY．BROWN」的新員工。據知他們第一個推出的遊戲將會是對應GAMEBOY ADVANCE的SRPG《MAGICAL VACATION(暫)》，有關方面表示希望能在來年春天完成。公司執行董事是龜岡慎一氏，董事預定有穴澤友樹氏、津田幸治氏及井上信行氏。(gameplayers.com.hk)

比卡超版N64



到目前為止N64的銷量也強差人意，雖然在歐美等地的成績還算可以，但亞太地區的銷量十分不濟。廠房基於這個原因，推出一款機身上有頭比卡超立體圖案的新版N64。這台N64的價錢為14000日圓，預定7月21日發售，名字是「比卡超NINTENDO64」。這台新N64的最大特點，當然是機身上的那頭比卡超，當這台N64接上電源後，機身上的比卡超的面頰便會發出紅色的光，比卡超的腳則變成了RESET BUTTON。以普通N64的售價14000日圓便可以買到這台「比卡超NINTENDO64」，相信吸引力將會大增。不過雖然暫時任天堂方面還未決定海外的發售時間。(gameplayers.com.hk)

香港版DC落實

絕對是香港本地玩家的一大喜訊！早前本網曾經報導過的亞洲版DC已經落實，並將會在本年9月推出，而且消息來源十分可靠，相信成事的可能性十分高。據業內人士透露，這款DC將會是連數據機(MODEM)的版本，即是用家不用再另外購買一個DC專用的數據機。不過據了解這台連數據機的DC將會在售價上作出調整，現時市面上可以買到的DC售價大約是1200元港幣左右，這台亞洲版的DC則需要1500元港幣左右。但若果連MODEM的價錢也計算在內的話，這個價格還是可以接受。至於機能方面，由於有關方面還要解決在美日版遊戲的共用問題，所以還未能確認可否同時執行美版及日版的遊戲。可是這問題所牽涉到範圍十分大，所以一般業內人士也不太抱樂觀的態度。另外順帶一提，DC專用的網路瀏覽軟件DREAMPASSPORT，有關方面也正積極研究使用中文介面的版本，這樣香港的玩家便能夠更有效地使用DC上網。而且更有業內人士指DC在日後的發展將會是前所未有的成功。(gameplayers.com.hk)

Dreamcast對對應網絡的新技術!!

SEGA將會採用一種新的NET WORK技術應用在DC上。而這項技術是由美國一家大型電腦企業SUN．MICROSYSTEMS所提供，這項新技術便是電腦的語言JAVA。這次新技術的採用對DC而言絕對是一個新的賣點，因為JAVA這種電腦語言，在PC界一向有很高的評價。它不單方便易用，而且編寫出來的東西也有不錯的效果。另外由於這種語言在電腦界十分普及，所以在未來的日子若要把PC GAME移植到DC上的話，也會變得更加容易。是次採用JAVA語言的發表，是SEGA副會長入交昭一郎在SUN．MICROSYSTEMS一個記念活動上宣佈的。而他更進一步表示，JAVA將會主要使用在遊戲下載及網上對戰等兩個用途，對應軟件方面則預定在9月推出。(gameplayers.com.hk)



推介遊戲

極差遊戲

專 業 評 壇

ACONCAGUA



PlayStation/AVG/SCE/6800日圓

咸旦仔

一個以民主為題材的AVG遊戲，巧合地本作的推出時間正是港人記念64事件的日子。遊戲的故事劇情非常吸引，在近期遊戲當中已很少看到這麼注重故事發展的遊戲，加上以英文對白配上日文字幕，令玩家們更有親切感，而且遊戲內的謎題亦不算太高，相信大家亦很容易上手的。整體來説是近期一隻不錯的遊戲。

評分：7分

小璘

很考玩者耐性的遊戲，當中有很多謎題需要玩者解決，而能夠解謎的道具亦基本上是放在玩者面前，能否成功將謎題解決就全靠玩者的思考，使用不同的角色、與其他角色互相溝通和使同特定的道具便可，難度不是太高。當中能夠轉換角色的玩法幾有趣，不過角色的動作則有點生硬，但整體來説是一隻不錯的遊戲。

評分：7分

SAKURA KI

SCE的AVG遊戲，玩法看似BIOHAZARD，可是其實有大分別，玩者要控制五個各色去進行遊戲，每個角色也有獨特的技能，玩者要運用腦筋利用各種不同的道具去把謎題解開，是個質數不錯的遊戲，是個不可多得的選擇。

評分：7分

Tom Clancy's RAINBOW SIX



Dreamcast/STG/Red Storm/美版

MARKS

雖然這是現時PC最受歡迎遊戲之一，但移植至DC之後，筆者的感覺就完全相反了，因為首先遊戲不能上網對戰，而且將複雜的COMMON放在一個DC掣上，真是有點過份。另外，遊戲中每個MISSION難度都比PC版低，差不多沒有了三份之二，對於玩者來説這真是公平嗎？

評分：5分

SAKURA KI

著名PC遊戲移植到DC之上，畫面沒有什麼大問題，PC版那緊張的氣氛仍可保留，可是它有兩個很嚴重的缺點，第一、操作上十分難控制，尤其是要回頭和瞄準敵人的時後，很難可以得心應手。第二、沒有通訊對戰的功能，這項功能才是這遊戲的最大魅力。

評分：4分

咸旦仔

PC名作移植到DC上的射擊遊戲，相信大家都十分期待，因為説到底都是名門之後，在加上DC的機能相信會是一隻不錯的遊戲吧？但又怎估計到是這麼強差人意，雖然遊戲的各種模式完全保留著PC版的風格，但其超慢的LOAD碟，再加上複雜的操作模式實在令人不寒而慄的作品，大家可想而知本作有幾好啦！

評分：4分

建設重機喧嘩 BATTLE 金剛



PlayStation2/FIG/ARTDINK/6800日圓

IKI

最初在下對此作也有點寄望；始終以起重機及劏泥車來攻擊，是格鬥作品中罕見的題材。然而，遊戲推出後給在下的感覺是：不過如此罷了。遊戲中操作性甚差，人物造型又粗獷不足、搞笑有餘，但「一味夠癲」便是此作的噱頭。遊戲給人一個啟示：ARTDINK最適合出《魚樂無窮》，至少好玩得多！

評分：6分

MARKS

雖然這遊戲屬於非常受歡迎的類型—格鬥，但它以大型建築機械作為遊戲題材，真的有點古怪，因為今次不是用人形的人物來作戰，令筆者懷疑它的平衡性。另一方面，這些機械沒有跳躍，使格鬥遊戲最重要的戰略性大大減低。筆者可以説一句「只有外表，而毫無精髓」。

評分：4分

SAKURA KI

在PS2初期公佈這遊戲時，感覺這遊戲十分特別，用起重機和鏟泥車等在地盤對戰，加上人設十分配合遊戲那份感覺。但推出後覺得很失望，畫面以PS2的機能而言不算出眾，但是它的操作很奇怪，總是不能得心應手。可取的便只有遊戲的氣氛和創意。

評分：5分

FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP



PlayStation2/SOC/EA.SQUARE/6800日圓

咸旦仔

以筆者而言《FIFA》系列的足球遊戲一向都是表現平平，但筆者玩完本作後的感覺截然不同，雖然其操作模式沒有太大改進，但在畫面的流暢度和球員的動作都製作得非常細緻流暢，再加上在LEAGUE中加入了球員的買賣，令遊戲的耐玩度大為增加。PS2的首個足球遊戲總算沒有令大家失望。

評分：9分

小悠

這個於PS2推出的實況式足球遊戲，不論在畫面質素上和遊戲的操作性也能夠比得上街機的立体足球GAME，人物的動作十分流暢，加上BGM和球場上的各種效果，例如球迷的反應、球證的表情、實況的評述、還有背景也做得很細緻，使這個足球遊戲像真程度很高呢！玩者的投入感十足。另外遊戲中提供了訓練模式，讓玩者能輕鬆熟習操作，的確能照顧到初學者呢。

評分：8分

SAKURA KI

最初對這作品的期待不大，因對FIFA系列的評價不高。玩過之後真的很驚喜，比賽時操作的感覺很爽快，雖然畫面不及街機的足球，但球員的動作十分細緻，還有十分豐富的和項模式，耐玩性比WINNING ELEVEN 4更加高。如果有PS2而又喜歡足球的話，是個必買的作品。

評分：9分

久遠之絆 再臨詔



PlayStation/AVG/FOG/5800日圓

隨風

以AVG來説其質數可謂中上，普通的戀愛AVG變化度實在太少了。只不過此遊戲的遊戲時間實在太長，單是一章已經要玩6小時以上，而且亦是用大量日文來表達故事，對不黯日語的玩者來説實在有一定的難度存在著。另一個缺點就是帶有略重的血腥及色情成份，年紀尚輕的玩者還是不玩為妙。

評分：7分

小璘

單以故事來看，講述主角將會捲入不同的時代中的確很有趣，不過很可惜這是一隻全文字的冒險遊戲，當中又全是日文，大減遊玩的意欲。由於之前曾推出過PlayStation版的關係，而遊戲基本上又沒有作出過太大的改動，所以相信這能吸引只有Dreamcast和懂日文的玩者遊玩。

評分：5分

IKI

一隻由PS版《久遠之絆》移植過來的「女GAME」，然而這《久遠之絆 再臨詔》並非只是一般的移植，單是畫面上已有一定的改進。另外，遊戲的最大賣點並不是其故事情節，反而是把焦點落在當中的女角身上。作為一個「女GAME」，遊戲中女角的人設不俗，至少不會令人失去遊玩的意慾。

評分：5分

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

鈴物語



PlayStation/RPG/CAPCOM/4800日圓

小悠

CAPCOM少有的RPG，而且是用Card Game的形式來進行戰鬥都算是幾有創意。不過遊戲只局限在Card Battle之中，沒有其他特別的東西加入遊戲中，例如戰鬥畫面沒有什麼變化，方式也較為單調，感覺上有少許沈悶了。但是由玩者親自組合Card Set去戰鬥，的確讓喜歡Card Game的筆者對遊戲增加了不少好感，為遊戲加了評分。

評分：7分

隨風

雖然以RPG來說的話，這不算一隻太吸引的遊戲，因此並沒特別故事劇情，而以咭牌來戰鬥亦不算是太好的系統。但此作勝在自由度大，不同於其他RPG老是跟著劇情走，完全沒有變化，對玩厭了一般RPG遊戲的朋友來說，此作是一個不錯的選擇。最大的缺點是提示不多，不知道該如何著手找尋「鈴鈴」。

評分：6分

IKI

首先，本人對於這類作品一向沒甚興趣，故對此作也只抱觀望態度。老實說，遊戲中的戰略性偏低，作為一個CARD GAME或RPG也是敗筆之處，此外，遊戲畫面「略」較普通，綜合以上數點，此作似乎也是偏向於遊戲初心者而設，除非閣下是CARD GAME式RPG的「死硬派」，否則還是儲點閒錢罷！

評分：5分

SCREEN



PlayStation/AVG/KID/6800日圓

隨風

質數一般的追女GAME，不算差，亦不算特別出色。論故事方面，義兄跟義妹嘛…意識不良。而畫質方面，有著很多遊戲的共通問題，總是覺得一撻撻的，而且人設亦不夠可愛及美麗。玩法嘛，唉，跳字多過看的，又沒什麼特別方面。價錢方面亦不便宜，筆者就認為此GAME不值這個價了。

評分：5分

小璘

與小說無異的遊戲，當中詳細地交待了有關每位角色的表情、一舉一動與及主角的想法等，令人覺得很沈悶、很想睡覺。雖然本作是說Multi Scenario和Ending，但又很少讓人選擇的地方。在遊戲內有由電腦自動跳過每一句對白的功能，可說是整個遊戲中最好的地方。

評分：5分

悟空

遊戲給筆者的感覺只有一個字——「悶」，雖然筆者一向對這類追女遊戲沒有太大興趣，但今次這隻《SCREEN》也實在悶得有點兒過份，遊戲的人設不甚討好、畫面也不十分漂亮，遊戲時看字的時間比看圖片多數倍，這樣的的一隻遊戲相信一眾喜愛追女遊戲的玩家看後也不會動心，而且還要這個價錢……

評分：4分

口袋女朋友～由美・靜香・史緒～



Dreamcast/SLG/DATAM・POLYSTAR/6800日圓

小璘

一個完全對應VMS的遊戲，當中主要是與女孩玩Mini Game和決定女孩的活動，感覺有點像《Tamagocchi》。由於Save Block有限，所以基本上每部VMS也只能儲存一位女孩的進度。雖然一個星期的遊戲時間不是很長，但遊戲內有很多特別事件發生，所以玩者一定要無時無刻去看著女孩，很限制玩者的遊戲時間。

評分：6分

小悠

畫面的質素不俗，加上漂亮的人物設定，美少女戀愛遊戲的基本要素也齊備了。而遊戲的玩法十分簡單，沒有繁雜的操作，不過這也是遊戲吸引力不足的地方，因為只是美少女戀愛的確是比較單調，若遊戲中能加入其他東西，例如Mini Game、加強一下故事性等等，這些也能令遊戲豐富起來。以美少女戀愛遊戲來說叫不過不失。

評分：5分

悟空

以VMS為主線的追女遊戲，玩家要與目標女孩時常玩迷你遊戲及決定女孩的一切活動，筆者覺得廠商應該將遊戲換成以VMS遊戲去發售，相信這還會吸引玩家，而且一位目標女孩已差不多用了整張VMS，假若有玩家想同時與多位女孩進行活動時那不是要買多張VMS才行？

評分：5分

PICS大冒險



PlayStation/ACT/EFFECT/3800日圓

小悠

用磁石為主題的立體ACT，遊戲不單是出奇地高難度，而且在操作上也花了不少心思。人物設定很可愛，玩者操縱的小狗PICS於Opening中十分有趣。但當然是有讚有彈的，遊戲的畫面質素一般，有時候更會有很多畫面拆散，而且鏡頭不能讓玩者自由轉移，令畫面出現不少盲點，令玩者很容易受到看不到的敵人攻擊，這裡要減低評分了。

評分：5分

隨風

玩法很創新的遊戲，對於某些考智力找路的ACT遊戲，此作則是考反應類。不過雖然此作的玩法挺新鮮，可是卻跟DC的《SUPER MAGNETIC NIU NIU》有點像，然而難度就「更上一層樓」了。而最要命的地方大概就是它自動轉移視點，往往要到很接近才發現敵人的存在，此時才攻擊實在太遲了！

評分：6分

IKI

雖然本人向來對ACT較有好感，但此作則是例外之作。論畫面，遊戲中人物的粗糙程度，基本上只是勉強還可以（雖然還未算可用「核突」一詞來形容，但要求高的便已算是「不堪入目」了‥‥），遊戲過程亦頗饒富趣味。然而，此作亦非一無是處，至少那「相宜」的價錢（3400日圓）便是遊戲最吸引之處。

評分：4分

TEST DRIVE LE MANS



PlayStation/RAC/INFOGRAMES/美版

小悠

筆者認為這隻賽車遊戲的像真度很高，玩的時侯速度感也很幹，令玩者更為投入。畫面的質素也不俗，背景做得相當之細緻。但相比起眾多其他的賽車遊戲，例如GT、RACE RACER等等，這遊戲提供給玩者選擇的跑道卻略為少了一點。但就家用賽車遊戲而言，也是一個不錯的選擇。不足的地方是BGM一般罷了，而且遊戲時有很多雜音，扣了不少分。

評分：6分

MARKS

《LE MANS》為題材的賽車遊戲家用版真是少之有少，速度真是非常的快，而畫面亦不像其他美版遊戲出現這麼多爆格的情況，可以見到製造商的少少誠意，雖然這遊戲不能和賽車大作相提並論，但它最低限度可以筆者一種「爽快」感，各位喜歡賽車遊戲的話，不妨試試。

評分：5分

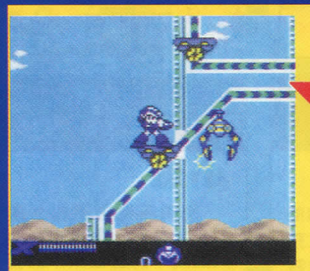
悟空

若果遊戲除開不與《GT》、《RACE RACER》等著名賽車遊戲比較的話，此作品的可玩性實算中上，遊戲中賽車的像真度很高，速度感也很強，唯一要數的缺點便是遊戲提供的賽道較少，讀碟時間亦比較長，如果廠商可以將以上兩點改善的話遊戲應會吸引更多的玩家。

評分：6分

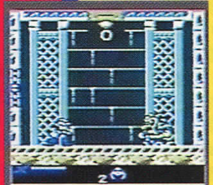
ROCKMAN X最新作！！《ROCKMAN X CYPER MISSION》

GB ACT
發售商：CAPCOM
發售日： 2000年8月
售價：3980日圓



ロックマンX サイバーミッション

經過3年的沈默，終於甦醒了！！

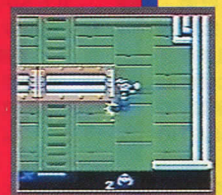




《ROCKMAN X》系列自從前作的《ROCKMAN X4》以來，還未正式有新作，到了今時今日已有3年的時間，它的新作終於決定在GB上推出，今次名為《CYPER MISSION》的遊戲將會是以SFC的《ROCKMAN X》和《ROCKMAN X2》為基本，再加插新的原創要素，當然新的同伴和敵人都會出現。

STAGE SELECT

與以往同樣玩者可以自由選擇STAGE，每個STAGE均有一名BOSS把守，當然各版面分別有自己的難度，將1個BOSS打倒時，X便會取得1項特殊武器，除了能用作攻擊外，更能協助前進，遊戲總共收錄了8個STAGE。



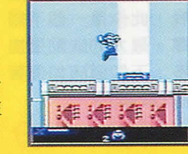


《X》的特徵

《ROCKMAN X》與《ROCKMAN》不同的地方，除了世界觀外，就是在於X本身，他擁有「彈牆」的能力、DASH、以及POWER UP PAST，這些都是X獨有的要素，遊戲中有不少隱藏的地區，並收藏了令X POWER UP的PAST，要取得這些PAST就要靈活地善用X的能力和特殊武器的效果。



AUTO SAVE功能



這是今集中新增的系統，在各STAGE中分別在不同區域中設有一度光柱，只要X進入這度光柱便能作AUTO SAVE，就算玩者在STAGE中關掉電源，都可以在STAGE途中開始遊戲，這個AUTO SAVE功能，可謂專為手提機而設。

讀者意見大招募



假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

主角——X

隸屬於故障者獵人第17部隊隊長，為了世界和平而戰的他，擁有一顆其他機體沒有的心，並擁有無限可能性的機械人。



新的同伴——美迪

是SUPPORT基爾博士和X的機械人，是控制電腦的超天才少年。



新的敵人——ZAIN

擁有專用的武器，並受到特殊訓練的戰鬥型機械，是「影之獵人」之一。



新的敵人——GIMERU

與ZAIN同樣是「影之獵人」，喜歡阻止X前進。



(註：圖為開發中的畫面)



專訪！！「拳皇2000」開發部！

序：

相信全亞洲的「拳皇」支持者。不！應該是所有的格鬥電玩遊戲支持者最關心的應是即將推出的「拳皇2000」一事。現為這些心急的FANS，我們直擊總公司有關方面及訪問現在開發情況。

問題1：閒話體題，相信是每年支持者們最注目的地方，今年的「KOF 2000」將會有多少角色呢？

答1：基本上可以使用的人物角色有34名。其中有5名人物是新加入的，其男女比率是3：2！

問題2：今年度會否繼承昨年般以4人對戰呢？另外，基本系統有否更改呢？

答2：基本系統是與昨年同樣，但「STRIKER SYSTEM」將更容易使用，開發方面稱為「Active Striker System」。

問題3：另外，這問題也是「KOF」支持者們最緊張的地方，今年的故事與昨年有關連嗎？

答3：有很大的關連。於前作的結尾中，某人物曾說過「計畫的第一階段已終了……」。活用這條優點，K'等人將無可否認將會投入這新故事的發展當中。

問題4：會否只是新角色的隊伍登場呢？

答4：很可惜是「沒有」的。話雖如此，有部份角色會換隊…。不！全新的隊伍將會結成！？

問題5：承上問，在今年的故事背景之下，人際關係也會複雜起來嗎？

答5：對，可能有點兒複雜。但始終基本上是纏繞著K'這角色的連帶關係……

問題6：遊戲中的「故事演出」將會怎樣呢？

答6：現在，正製作前作般故事展開的DEMO。同時預定會加上多一點點的「編排」。

問題7：可否告訴FANS們，今年度的「拳皇2000」於開發途中的苦與樂呢？

答7：「苦處」可說是與「完成日的期限及容量」的搏鬥。而「樂處」可說是能直接地見著這遊戲的形態徐徐地形成吧……

問題8：可否指教今年「拳皇2000」的賣點嗎？

答8：更容易上手的「STRIKER SYSTEM」及新的「ANOTHER STRIKER」系統。另將現有的系統再加以調整後，所以我想可玩性會相當之高。

問題9：最後，請對正閱讀此文的讀者們及「拳皇」的支持們說句話。

答9：感謝各位一直以來對「拳皇」系列的支持。為了可依期送上比「99」更好玩的「拳皇2000」，現在全體開發人員正在努力制作中，所以希望各位稍等多一會兒，多忍耐一下吧！











後記

各位，讀過以上的訪問後，大概也可以聯想到，今年的KOF將會很厲害吧！身為格鬥對戰電玩的支持者的你，如果不玩「KOF 2000」的話，絕對會後悔！

（註：圖為DC版的KOF99）

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の熱線遊戲流行榜



G+Game 新城997 有腦事件簿 PCHandbook.com

店鋪提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1st Super Runabout



Dreamcast／RAC
■CLIMAX
5月25日
5800日圓

2nd SAKURA大戰



Dreamcast／SRPG
■SEGA
5月25日
4800日圓

3rd Dance Dance Revolution 3rd MIX



PlayStation／SLG
■KONAMI
6月1日
OPEN價格

4th 機械人大戰α



Playstation／SLG
■BANPRESTO
5月25日
6980日圓

5th 薩爾達傳說～姆莎拉之面具



Nintendo 64／ARPG
■任天堂
4月27日
7800日圓

日本雜誌《FAMI通》5月26日號，期待榜



排名	票數	遊戲名(製造商)
1	1410	FINAL FANTASY IX (SQUARE)
2	1293	DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們 (ENIX)
3	504	FINAL FANTASY X (SQUARE)
4	350	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)
5	334	BIO HAZARD 0 (CAPCOM)

熱線遊戲流行榜







1st	超級機械人大戰α (BANPRESTO)	136票
2nd	SAKURA大戰 (SEGA)	74票
3rd	Super Runabout (CLIMAX)	63票
4th	Breath of Fire IV~不變的人 (CAPCOM)	58票
5th	Dance Dance Revolution 3rd MIX (KONAMI)	54票
6th	Rent A Hero No.1 (SEGA)	47票
7th	薩爾達傳說~姆莎拉之面具 (任天堂)	46票
8th	ACONCAGUA (SCEI)	41票
9th	RAINBOW SIX (Red Storm)	39票
10th	MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes (CAPCOM)	38票

最期待的新作







1st	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	123票
2nd	(PS) DRAGON QUEST VII (ENIX)	86票
3rd	(DC) 首都高BATTLE 2 (GENKI)	63票
4th	(PS2) METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)	59票
5th	(DC) GRANDIA II (GAMEARTS)	54票
6th	(DC) 櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)	49票
7th	(DC) SONIC ADVENTURE 2 (SEGA)	43票
8th	(DC) SNK VS CAPCOM (CAPCOM)	42票
9th	(PS) SD GUNDAM G GENERATION-F (BANDAI)	40票
10th	(DC) VIRTUA TENNIS (SEGA)	37票

最希望移植作品



1st	FINAL FANTASY IX (DC)	99票
2nd	超級機械人大戰α (DC)	43票
3rd	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(PS2)	39票
4th	METAL GEAR SOLID 2 (PS2)	38票
5th	SNK VS CAPCOM (PS2)	36票

遊戲誌雙週推介

首都高BATTLE 2

Dreamcast/RAC/GENKI/6月22日/5800日圓

©2000 GENKI

十分受歡迎的《首都高BATTLE》終於在6月22日正式推出。今集不單將車種的數目增加，而且可駕駛的公路更會增加至180km，足足比上集的30km多出5倍。由於GENKI曾經公布過《首都高BATTLE》只是使用了Dreamcast 20%的機能，所以在今集更會將質素提高，就算連車輪內的制動器亦能看得非常清楚。此外，GENKI亦會將一個名為「B.A.D」的碰撞系統加進今集，令玩者駕駛時更有真實感。到底今次GENKI會不會用盡Dreamcast的機能，真今人拭目以待。



熱線遊戲流行榜

第127期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《FINAL FANTASY》海報 2名

LAM KA KI Z860XXX (1)
CHENG WING HEI Z733XXX (6)

《三國志》海報 2名

張俊文 Z843XXX (A)
李兆倫 P290XXX (3)

《櫻大戰2》海報 2名

Wu Tik Chi Z309XXX (4)
陳智堅 K869XXX (2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《FINAL FANTASY》海報 2名
《Diablo》盒仔匙扣 3名
《Guilty Gear》Post Card 2名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊建電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

讀者留言壁

Leung Hung Fat：

雖然《Sakura War》在Saturn時已經玩過，但在DC上仍然那麼出色，畫質也大大提高了。

馮蕙芝：

《BRAVE SAGA 2》終於推出續集了，真是高興，人物及勇者機械人也很漂亮，希望製造商TAKARA再推出續集《3》吧！

SIN WAI TAT：

市面上的《機戰α》攻略好像沒有一本算得上全面。

林天照：

PS2終於有老翻了，相信在半年後會開始普通。

張志鏗：

《首都高BATTLE 2》就出了，希望它會比上集更加好玩。

郭震邦：

《F355》真的移植，但和本身RPG—《GRANDIA II》撞期，真的不知道玩哪個好了。

遊戲誌的回應

在這兩個星期裡，相信大家的話題大都是圍繞PS2的翻版問題，雖然現在已有開翻版的方法，但其普遍的情況相信不會和PS時同樣。至於市面上的《機戰α》攻略，由於全部都沒有取得版權，所以質素上沒有一定的保證。現在已經是6月中了，各讀者很快就有很多大作玩，正所為「五窮、六絕、七反生」。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年6月24日

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿

最希望移植的作品：＿＿＿＿＿＿

讀者留言壁＿＿＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見

熱線遊戲流行榜(截至6月22日)(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.ANIMASTER
□2.人生Game for Dreamcast
□3.首都高BATTLE 2
□4.ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～
□5.HUNTER×HUNTER～HUNTER之系譜～
□6.NEO・BACCARA
□7.傳說之OGRE BATTLE外傳
□8.ROCK'N MEGA STAGE
□9.HRESVELGR
□10.TVDJ
□11.SCANDAL
□12.KILLER BASS
□13.四季之BASS釣魚
□14.綠野仙蹤～ANOTHER WORLD～RUNGRUNG
□15.ELDER GATE
□16.Salary Man金太郎THE GAME
□17.大江戶風水因果律 花火2
□18.PACHISLOT帝王6
□19.COLORFUL LOGIC
□20.超級機械人大戰α
□21.SAKURA大戰
□22.Super Runabout
□23.Breath of Fire IV~不變的人
□24.Dance Dance Revolution 3rd MIX
□25.Rent A Hero No.1
□26.薩爾達傳說~姆莎拉之面具
□27.ACONCAGUA
□28.RAINBOW SIX
□29.MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes
□30.其他＿＿＿＿

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年6月30日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

超級機械人大戰α（普通版）
AQUALIAN AGE TOKYO WARS
宇宙戰艦大和號～愛的戰士們（初回限定版）
BRAVE SAGA 2
基利之野望～自護之系譜
電車GO！PROESSIONAL
Angelique History
VALKYIRE PROFILE
（初回限定版）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

DEAD OR ALIVE 2
TOMB RAIDER IV
SWORD OF THE BERSERK
ECW HARD CORE REVOLUTION
NHL 2K
FIGHTING FORCE 2
RAINBOW SIX



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

DC機主喜訊

凡剪下印花
到本店可以特惠價＄299
購買DC金手指咭
（不用改機可玩美版及日版GAME）

德勤電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

SAKURA大戰（初回限定版）
SUPER RUNABOUT
RENT A HERO NO.1
SAMBA De AMIGO（連CONTROLLER）
SAMBA De AMIGO
NBA 2K
Twinkle Star Spirits
AERO DANCING F
VIRTUA COP 2
Crazy Taxi
東京巴士指南

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

PS2全線大優惠

憑券到本店選購PS2遊戲機主機可獲優惠
另
憑券到本店可以特惠價購買PS2遊戲

FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP
鄭問之三國志
建設重型機械格鬥BATTLE
EVER GRACE
GRADIUS III & IV
SKY SURFER
鐵拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FANTAVISION
RIDGE RACER V
STREET FIGHTER EX 3
決戰

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

GAME BOY「9合1」優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄118購買GB「9合1」優惠套餐：對戰CABLE＋火牛＋燈＋放大鏡＋小控捍＋揚聲器＋叉電＋機殼＋手繩＋褲夾

德勤電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

FRONT MISSION 3
VAGRANT STORY
SYPTTON FILTER 2
GRAN TURISMO 2
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
PARASITE EVE
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
LUNAR COMPLETE（限定版）



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

XRGB-2優惠套餐

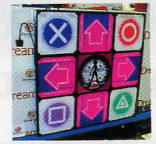
凡剪下印花
到本店購買XRGB-2
可獲節省＄100優惠

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

「2合1」跳舞優惠套餐

憑券到本店可以
特惠價＄68
購買PC及PS兩用跳舞毯



德勤電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

METAL GEAR Ghost Babe！（日、美版）
GAME AND WATCH GALLERY 3
POCKETMON PINBALL（美版）
瑪莉工作室（初回限定版附桌上時計）
艾莉工作室（初回限定版附桌上時計）
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER（金、銀）
POKEMON YELLOW（美版）
DRAGON QUEST I II
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

PERFECT WARK
POKEMON STADIUM
GAUNTLE LEGENDS
RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2（美版）
超級機械人大戰64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓（日本街商場）

N64機主必買

憑券到本店可以特惠價購買N64遊戲《薩爾達傳說姆莎拉之面具》：＄568（連RAM帶）或＄480（淨GAME）



德勤電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年6月30日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

街機勁作！

憑券到本店

可以特惠價＄1648

購買街機勁作

《METAL SLUG 3》

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

WS《機戰2》套餐

凡於本店購買Wonder Swan主機套餐可獲美麗優惠
Wonder Swan主機＋《超級機械人大戰COMBAT 2》(限10套) ＄599

另

凡於本店購買Wonder Swan遊戲可獲美麗優惠
《超級機械人大戰COMBAT 2》 ＄289
《POCKET FIGHTER》 ＄240

另

憑券到本店可以優惠價＄310購買手提遊戲機Wonder Swan

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號鋪
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC勁GAME，唔買唔得！

凡於本店購買DREAM CAST遊戲可獲美麗優惠
《SUPER RUNABOUT》 ＄315
《RENT A HERO NO.1》 ＄315
《NBA 2K》 ＄290
《CARRIER》 ＄199
《RING》 ＄199
《哥斯拉GENERATION》 ＄60
《SUPER SPEED RACING》 ＄70
《COOL BOARDERS BURRRN》 ＄190



另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池1粒。

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號鋪
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PS手掣優惠套餐

憑券到本店

可以特惠價＄88

購買PS一分四手掣

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

手提機王優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄540購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈＋對戰CABLE
(只限GB CALOR對GB CALOR)

另

憑券到本店可以特惠價購買Game Boy遊戲
《1942》 ＄199
《WARIO 3》 ＄220

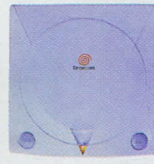
另

憑券到本店可以優惠價＄150購買絕版任天堂遊戲機「紅白機」

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號鋪
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

憑券到本店可於優惠價＄1420購買Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証＋4M VMS＋震動器手掣



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號鋪
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

POCKET STATION優惠套餐

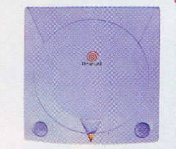
凡剪下印花到本店購買POCKET STATION(透明及白色)可獲節省＄15優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

改機要趁早

憑券到本店可以優惠價＄140改DC主機的「美日兩用區碼」

(可玩美版及日版DC遊戲)



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號鋪
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.不夠位了！

凡於本店購買DC的V.M.S.記憶卡可獲美麗優惠
原裝彩色版VMS ＄150
「4M版VMS」(連電腦CABLE) ＄129
「2M版VMS」 ＄65



另

憑券到本店可於優惠價＄210購買ASCII手掣

另

本店以高價收購DC、WS主機及DC、WS遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號鋪
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我要買VMS！

憑券到本店

可以特惠價＄148

購買DC 4M VMS記憶咭



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

維修、放GAME都有著數！

憑券到本店維修DC、WS等機種可獲9折優惠

另

凡於本店收購DC遊戲時出示本券可獲加一優惠(如＄100可變＄110)

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號鋪
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名遊戲要訂趁早

憑券到本店可預訂各款PS著名遊戲如《FINAL FANTASY IX》‥‥等

另

憑券到本店可預訂各款PS著名遊戲：
《首高都BATTLE 2》
《ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～》
《STREET FIGHTERS III 3rd STRIKE》‥‥等

另

憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號鋪
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

RAYNEGARD

改變閣下下半生的遊戲生命～Online Game

RAYNEGARD——總投資超過20億日元的PC Online Game，也是第一套由CAPCOM、寶島社及KDD合作開發的Online Game，今年十月香港正式推出，我們第一時間為大家作出最新報導，不可不看！

Gameplayers.com.hk 為你揭開 DIABLO II 的神秘面紗！






專題內容層出不窮

歐洲國家杯——由球場至螢幕

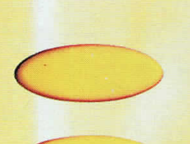
今日新品——「輕・薄・視聽結合！」VAIO PCG-SR1/BP手提電腦

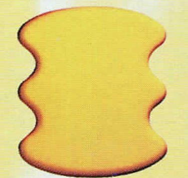
Top 10『榜上有名』最受歡迎電腦遊戲選舉

TEXT：時雨

遊戲誌突發組

日本i-mode電話全剖析





MODE

前言

最近在香港用手機上網成為了一個熱潮，不論是網絡公司還是手提電話製造商，都以WAP手機和服務作為推廣的重點。

不過說到手機上網最盛行的，當然是首推日本了。NTT DoCoMo的i-mode，在香港推出WAP之前已經投入服務，並在年輕人之間大受歡迎，現在i-mode的使用者人數已達600萬人！到底i-mode有什麼吸引之處，可以令日本人這樣著迷呢？



◆DoCoMo的i-mode對應手機F502i

i-mode的特徵

畫面美麗、易看

當第一次接觸i-mode時，首先最有印象的是其畫面大小，因為它幾乎佔了整部i-mode手機一半的面積！除此之外，i-mode的液晶解像度還十分高，足夠顯示和GAME BOY差不多質素的畫面，某部份機種更配備有彩色液晶，最高可以顯示256色，因此在表現力方面i-mode絕對比其他手機上網制式優勝。









◆由BANDAI提供的「叭地熊」、「GUNDAM」動畫WALLPAPER

操作容易

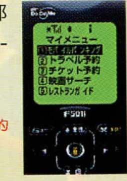
現今世上眾多操作系統之中，最廣受歡迎的當然是大家都熟悉的「十字掣」啦！日本的手機工程師很明白這一點，因此每一部i-mode手機上都設有一個「擬似十字掣」（正式的十字掣之專利是由任天堂所擁有），操作起上來自然非常就手。另一方面，i-mode手機的體積雖然比我們熟悉的日本PHS稍大，但重量方面仍可以保持在70-90g左右，絕不會成為負累。



◆日本每一部手機都設有十字掣

服務多元化

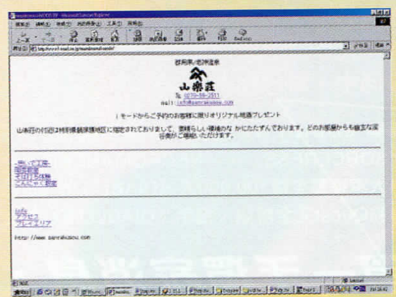
即使有好的手機和制式，也需要有好的服務才能成功。而i-mode服務之多元化，內容之豐富，都是香港的WAP PHONE望塵莫及的。由「正經」的服務如新聞天氣報導（由日本各大報社如讀賣、朝日、產經等提供）、網上銀行理財（查詢結餘、轉賬等）、信用卡查詢、買賣股票、旅行服務（酒店、機票預約等），至到娛樂資訊、體育新聞、音樂、動畫、占卜等，當然還有大家最感興趣的遊戲功能啦！這些服務許多都不需要另外收費也是i-mode的魅力之一。



◆所有服務都會顯示在i-mode的MENU上

網頁製作容易

這是筆者覺得i-mode最成功的地方。那就是i-mode所使用的網頁編寫語言是我們平時上網使用的HTML，因此一些並沒有特別對應i-mode的網頁，某程度上在i-mode手機上也可以看到。而且由於懂得寫HTML的人很多，對應i-mode的網頁也就像雨後春筍般不斷出現，令i-mode可以利用的內容更為豐富。



◆這些簡單的網頁就是專為i-mode用家而設的

收費合理

由於在使用手機上網所需的時間，比普通通話時要多出許多，因此收費自然就是用家們最關心的問題。日本雖然以電話費高昂聞名於世，但i-mode的收費卻是出奇地合理，因為i-mode的收費是根據用家傳送了多少資料來計算，和使用時間的長短是沒有關係的。而且每傳送128bytes資料也只是收費0.3日圓，極之經濟。

i-mode上的遊戲

由於i-mode在性能上相當優越，眾遊戲廠商立即就意識到，它可以是除GAME BOY COLOR以外另一個巨大的手提機市場來的。因此在過去的數個月來，他們都陸陸續續推出i-mode用遊戲的下載服務，加上網頁上還有各種有關遊戲的資訊，i-mode可以說已經成為日本GAMER不可缺少的工具。

i-mode遊戲介紹

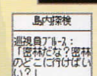
CAPCOM PARK



月費：300日圓
256色對應

這個由CAPCOM所提供的i-mode專用園地，除了免費為使用者提供有關CAPCOM遊戲的最新消息之外，還提供了兩個i-mode遊戲可供下載。第一個是恐龍捕獲遊戲《DINO GENESIS》，玩者要某個有恐龍橫行的小島之上，利用陷阱或者是自己的寵物恐龍，將各式各樣的恐龍捕捉，為完成珍貴的恐龍圖鑑而努力。當玩者捉到新的恐龍時，更可以利用牠們的DNA來替自己的寵物恐龍進化，以應付島上品種更新更強的恐龍。

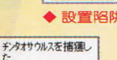




◆選擇要去的地區



◆設置陷阱



◆成功捕獲恐龍！

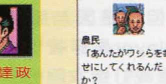


第二個遊戲是極之考驗玩者知識和智慧的《QUIZ！天下統一》。玩者在遊戲中會飾演日本戰國時代的大名，一方面玩者要開墾土地、治理水患以增強自己國力，另一方面要出征他國，目標是統一全國！但玩者別以為這是一隻戰略遊戲，因為遊戲中的內政管理和戰爭等都是透過「問答遊戲」的方式進行。例如在內政部份，玩者只要答對越多的問題，自國的「石高」（即稻米產量，在遊戲內等同玩者的得分）就會越高，這對玩者正式出戰時所需回答的問題數會有所影響。除此之外，玩者在遊戲中還能夠找到「軍師」、「練兵」等特殊道具，這對遊戲的勝負都有很大的影響。

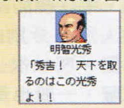





◆玩者可以選擇的四位大名，左起伊達政宗、武田信玄、織田信長、島津義久



◆處理內政時遇到農民



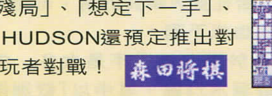
◆歷史上極之有名的「本能寺之變」！

HUDSON

月費：300日圓
256色對應

HUDSON在i-mode上也推出了三套遊戲，分別是賽車遊戲《MIRACLE GP》、將棋遊戲《森田將棋i-mode版》和利用了EMAIL的AVG遊戲《往北去i-mode版》。雖然HUDSON的名氣不及其他大廠商高，但遊戲的內容卻出奇地豐富。

《MIRACLE GP》是一套以TUNE車為主的賽車遊戲。玩者在每一天都可以為自己的愛車購買零件UPGRADE、測試圈速或者是查看賽道，為比賽作出準備。當準備完畢後，玩者就能參加決賽賽事。決賽會在每日零晨三時舉行，到了第二日玩者就能知道結果。上位的玩者的名字更會在刊登在網上的《MIRACLE新聞》之上，令所有玩者都知道你的大名！



《森田將棋i-mode版》顧名思義是極有名的《森田將棋》的ONLINE版。玩者可以透過i-mode手機，和在SERVER上的CPU對戰將棋。除了CPU戰之外，遊戲還提供了「殘局」、「想定下一手」、「棋力測試」等遊戲模式。在本月，HUDSON還預定推出對戰SERVER，玩者可以直接和其他玩者對戰！

森田將棋





《往北去i-mode版》是DC遊戲《往北去》的外傳故事，時間發生在《往北去》故事之前，玩者可以和DC版內8名住在北海道的女主角交換EMAIL，從而展開一個個獨一無二的戀愛故事，整個遊戲約需時3個月（！）。

SEGA MODE




月費：300日圓
256色對應

SEGA在3月起已經開始了對應i-mode的服務。當中包括了SEGA FANS最關心的「SEGA最新情報」，和以《櫻大戰》為主題的MINI GAME集《櫻大戰 攜帶電話CLUB》兩部份。

《櫻大戰 攜帶電話CLUB》的內容包羅萬有，例如有報導《櫻大戰》的EVENT情報和《櫻大戰3》最新開發狀況的《帝國週報》；玩者可以隨意將花組各隊員的表情和衣著改變，設計出自己喜歡的照片來作WALLPAPER之用的遊戲《帝國寶麗來》；考驗自己對《櫻大戰》世界熟悉程度，答中的話就能提昇女孩們的好感度之問答遊戲《櫻QUIZ大戰》；極考玩者腦汁的《花組COLUMNS》：和以啤牌點數決定角色攻擊力的21點遊戲《BATTLE BLACK JACK》等。以月費300日圓就能享受這一大堆《櫻大戰》的內容，實在是羨慕死香港的SAKURA FANS啊！

KONAMI NET



月費：300日圓
256色對應

KONAMI是少數除了i-mode之外也有向其他電話制式，如J-PHONE的「J-SKY WEB」和DDI．TU-KA的「EZ-WEB」等提供遊戲下載服務的遊戲公司。而現時可供下載的遊戲，是日本極受歡迎的《實況POWERFUL職業棒球》……裡面的「成功模式」（笑）。玩者在遊戲裡是飾演一名職業棒球手，他要不斷進行練習和比賽（全部是以選擇題形式進行），目標是成為球隊的正選球員！雖然聽起上來好像很簡單，但大家千萬別少看這個手機遊戲，因為玩者在裡面育成了的選手，是可以在N64版的《實況POWERFUL職業棒球 2000》或PS版的《～99決定版》中使用的！這種將i-mode和家用遊戲連結起來的新嘗試，是KONAMI i-mode服務的一大特色。

NAMCO STATION

月費：300日圓（NAMCO ISLAND）／100日圓（LV LOVERS！）

NAMCO早在去年10月，就已經開始了其i-mode遊戲服務，當中包括了兩個不同的PLAN供玩者選擇。第一個是名為「NAMCO ISLAND」的街機遊戲下載服務，原來NAMCO方面竟然將四套街機上的名作——《X-DAY》、《ABNORMAL CHECK》、《育兒QUIZ MY ANGEL》和《DERBY QUIZ MY DREAM HORSE》，完全移植至i-mode手機之上，這可是遊戲機界的創舉。

香港的WAP PHONE又如何？

現時香港的手機上網制式，是沿用世界標準「WAP」（全名WIRELESS APPLICATION PROTOCOL）。WAP的傳送速度和i-mode一樣是9600bps，不過由於WAP所使用的語言是和HTML並不兼容的「WML」，因此要利用它上網取得資訊，就只能透過網絡供應商所提供的WAP專用網頁，大大限制了可利用資訊的數量，而且服務質素也良莠不齊。

另一方面，現時WAP只支援單色畫面，而且解像度比i-mode低，畫面顯示主要是以文字為主（但同一畫面可以顯示的文字仍比i-mode低）。操作方面，不少人在使用過WAP PHONE之後都投訴它的操作系統極之累贅，連看個新聞都要按十多二十個掣，實在麻煩至極。再配合WAP「按時收費」的系統，用WAP上網的人真的要有很大的覺悟呢！

◆香港現行的WAP PHONE多數都體積龐大，和日本的i-mode有著天壤之別

Text：Cosplayer小璘

邁向COSPLAY之星道路

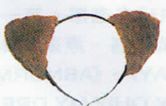
COSPLAY攻略法


◆《萬人媸》是首個較大的Cosplay活動

最近香港的Cosplay活動越來越活躍，由單單純綷為滿足能成為某位角色，而於一些同人活動中玩Cosplay，演變成各大與動畫、漫畫和遊戲有關的公司搞嚓頭的活動。相信各位也知道「Cosplay」是什麼，但怎樣去「Cosplay」各位又知不知道呢？現在就為各位介紹Cosplay的方法吧！


◆ 在《萬人媸》中還有大受歡迎的「Cosplayer格鬥比賽」

頭部



虛構出來的角色，通常也與現實相差很遠——與地心吸力相違的頭髮、五顏六色的頭髮和奇怪的辮子，很多時也令人無所適從。各位可利用其他東西協助，假如想將自己的頭髮豎起，就可利用定型水將之定型，又或是利用鐵線、竹枝等支撐住。至於有顏色的頭髮則非常容易，只要染髮便可以了！現在於市面上有很多不同顏色的染髮噴劑出售，它們有如定型水般，只要用水洗便能退色，而且它的價錢又不是太貴，對於不想長期染髮的人最為合適。(不過在買之前最好問問售貨員吧！）但在噴的時候，記得要用東西遮住自己的面部和衣服啊！除了可用噴髮劑外，戴假髮也是一個不錯的選擇，而這亦可解決紮辮子的問題。但假髮的價錢也不便宜的啊！由百多至數百元左右，如果不是用多次的話，則有點浪費。



除了要注意頭髮外，面部的化妝亦很重要，化妝的意思不是指將自己扮得很美，而是指在面上繪畫出疤痕或紋章等東西。基本上這些也可以用唇膏和畫眉筆畫出來，也沒有什麼特別難度的。

身體

衣服對於Cosplayer來說是最重要的，若單是弄好髮型，而沒有穿上該角色的衣服，別人也可能認不出各位想扮什麼角色。因此在選擇扮演哪位角色的時候，記著要選一些穿有特別衣著的角色，否則若那位角色只是普普通通的穿著T恤、牛仔褲的話，就會與不是Cosplay的人沒有分別的了！但亦是因為這個原因，所以很少Cosplayer是穿著現成的衣服，一般也是自己造或訂造衣服的。至於造衣服所注意的事項，現在就向各位介紹。

買布：(適用於自己造和訂造)

決定好自己想扮的角色後，就可根據角色衣服本身的顏色來購買布料。通常會使用的布料也分開兩類，一種是絹質，另一種則是類似恤衫的布料；前者比較適合做一些「華麗」的衣服，例如《CardCaptor》的小櫻在搜集咭時所穿的衣服，而後者比較適合做一些「普通」的衣服，例如校服。不過有時會隨著角色的需要而要購買另一種類的布料，如皮類、動物公仔的毛毛類等，但要注意有些布料的售賣時間是有季節性；例如毛毛布和比較厚質地的布料主要是在冬天才有售，若在夏天購買的話，可能只會售賣布碎、價錢會高一點，又或是連找也找不到。


◆欽洲街小販市場

至於售布地點不是太多，主要是集中於深水埗區，其中以「欽洲街小販市場」為售賣布料的集中地，那裡的布料種類最為繁多，而且價錢又比較便宜。基本上若在該處找不到布的話，在別處也該找不到的了。那裡十分「開放」，各位可自由選擇布料，而且那裡


◆不要購買多種不同質地的布料來造同一件衣服

的布販又很熱心，若不知道該買多少布，或想知道其他有關造衣服的問題，即管問問布販吧！他們也很樂意為各位回答的。

在買布的同時，不要忘了要為衣服配鑲釦、拉鏈和絲帶等東西啊！這些東西也能在深水埗汝洲街和旺角花園街找到。至於其他售布的地方就有荃灣綴地坊、佐敦寶靈街、中環利源東街和西街等，若於欽洲街小販市場找不到的話，可到那裡踫踫運氣的。

衣服設計圖：（適合於訂造）

因為裁縫不是經常造動漫畫遊戲角色的「奇特衣服」，所以為了要讓裁縫知道各位想做的衣服模樣，各位最好在訂造衣服時帶備該角色的服飾模樣，如許可的話，當然最好由自己親自畫上角色衣服的設計圖吧！服飾模樣一定要有前面、側面和背面的樣子，而且也盡量不要遮蓋衣服上任何一部份，尤其是有一些特別要注意的地方，如在某處加絲帶細邊、衣服開叉至某處等，也要用文子記下給裁縫知道。（不然他會忘掉的！）總之各位千萬不要覺得裁縫是萬能，若不想糟蹋自己的Cosplay衣服，即使是長氣也好，也要詳細解釋給裁縫啊！



◆只要能給裁縫設計圖，就能造到與原作一樣的衣服了

造衫：（適合於訂造）

買好布和鑲釦，及準備好衣服設計圖後，就可以到造衫的店舖訂造衣服。不過在香港能夠造衣服的店舖不多，而價錢亦會較貴，所以有不少Cosplayer也會到大陸訂造衣服。不過到大陸造衣服很多時也要講價，（因為深圳是一處愛講價的地方，店員很多時也會故意叫高價讓人壓價的）另外每上一次大陸的交通費也很貴，所以最好一次過造多件衣服，或與多位想造衣服的朋友一同造衫，一來可以便宜點，二來亦可以互相照應。

至於造衣服的店舖多集中於羅湖商業城內，雖然在店內多展示出時裝，不太似能夠做Cosplay的衣服，但各位可嘗試入內問問；不過有很多店員也不是太懂廣東話，因此在同行的人中最好有人懂説普通話，以便溝通。

留意在造衣服的時候除了要將「設計圖」詳細告訴和交給裁縫外，亦要給他有關的布料和配件，通常造衣服所需的時間約於一星期至兩星期之間，而所需金錢則大約是150至400元（港幣）之間，時間和金錢也要視乎衣服的複雜程度才決定。在造衣服和取衣服的時候，最好能親自到店舖，因為款式錯誤還可以由其他人補救，但其他人則無法知道衣服的尺碼有否錯誤。

腳部



別少看一對Csoplay用的鞋，因為有很多角色的鞋子也是「特別構造」，需要自己另外改造才能造到相似的效果。各位可以利用布料造出外型，然後「包」在鞋面；亦可利用顏色貼紙剪出所需型狀，然後貼在外型與角色的鞋相信的鞋面上等等。

姿勢



除了外型似之外，若能捕捉到作品角色的神髓，在拍照時造出與角色想似的動作，一定能讓自己變得更與角色相似。所以姿勢亦是非常重要的，否則若有人邀請拍照的話，也會頓時令自己不知所措。難度每次也做著老土的「勝利手勢」來示人嗎？為了令人覺得自己與所扮演的角色更加神似，別忘了做多點功夫，參考那位角色經常做的動作啊！最明顯的例子就如Sailor Moon般，最為人熟識的就是在額前做「V字手勢」、另外超人做「十字死光」手勢亦是非常令人深刻的。

就算那位角色沒有什麼特別的動作也好，做一些適合那位角色的動作吧！若是扮演一些沈靜少女型的角色，就要表現得斯文、可愛一點，若是一些活潑型的角色，動作就可以大一點。而如果那位角色是有道具，就要好好與道具合作了。





道具與飾物

另一樣不能不介紹的Cosplay重要東西——道具和飾物，雖然不是每位角色也有其獨有的道具或和飾物，但如果有道具的角色能造到與該角色一樣的話，必定能令Cosplayer生色不少。其中以扇、傘、刀劍、毛公仔、頭飾、手鏈、耳環是最為常見的道具，要找那些道具亦不難。不過其中有一些奇怪的道具是需要自己另行製造的，各位可利用紙、發泡膠、紙粘土等製造，又或是將現成的道具再作改裝。但記著那些道具不要造到與攻擊性武器無異啊！否則傷害到別人，又或是大會不允許入場就不好了。





五大最受Cosplayer歡迎之作品(排名不分先後)

在香港的Cosplay活動中，我們不難發現有某幾套動漫畫遊戲作品或角色是受Cosplayer愛戴的。受歡迎的原因除了因為是Cosplayer本身喜歡該套作品外，有大量鮮明的角色讓Cosplayer可聯群結隊，一同扮演同一套作品來個大集合。現在就從過去的Cosplay活動中，選五套最受Cosplayer歡迎之作品為各位介紹吧！

《Final Fantasy》系列



因為這系列的作品大受歡迎，所以Cloud、Squall、Rinoa等人，是最近Cosplayer經常扮演的角色。所以即使角色們的衣服複雜、頭髮奇怪和道具與盔甲很難造，但仍有不少Cosplayer扮得十分神似。

封神演義



近年突然興起得很快的漫畫作品，在此作還未推出中文版時已經有很多Cosplayer扮演當中的角色。即使當中有大量的角色登場，不過出現「多胞胎」的情況仍經常出現，特別是主角太公望、楊戩和妲己最為嚴重。而在即將舉行的Comic World 8將會有《封神演義》的Cosplay比賽，相信到時又會出現「多胞胎」情況。

《King of Fighters》系列

每次Cosplay活動也必定出現《King of Fighters》的角色，可能是由於當中的角色全都十分有型，而作品又深入民心的關係吧！當中以草薙京和八神最多人扮，由於角色本身較接近真人，與及衣服不是太難造，所以不論男、女、老、少的Cosplayer也有扮過，而且還扮得非常神似哩！



CardCaptor櫻



《CardCaptor櫻》的角色全都是可愛的小學生，是吸引Cosplayer扮演的原因吧？！在最近一次的Comic World活動中，除了有不少人扮演小櫻、知世和小狼外，連小Kero也有人扮！可見其受歡迎程度。其中尤以穿著小櫻的戰鬥服的Cosplayer最多，每位Cosplayer除了衣服華麗外，其「魔法棒」亦做得很美麗。小櫻的戰鬥服實在太多了，非常期待在日後的Cosplay活動中有更多小櫻出現。

樂隊

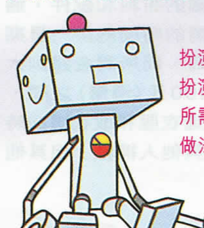


同樣在近期的Cosplay活動中最多人扮演的，雖然是扮演著真實存在的樂隊，但這也算是Cosplay的一種吧！因為每隊樂隊也有其特別的形象，所以只要看他們獨特的化裝也知道他們是扮某隊樂隊的Cosplayer。

Cosplay Recipe ~簡易Cosplay DIY~

每套作品的角色造型也非常複雜，單是考慮扮演哪位角色相信也非常頭痛，不如現在就為各位介紹一些做法簡單的角色，利用現成的物件立刻變成那位角色吧！(以下Cosplay方法只作參考，若在扮演過程中遇到任何損傷，本誌恕不負責。)

扮演作品：Final Fantasy IX
扮演角色：黑魔道士比比
所需材料：尖頂草帽、黑色絲襪、能發光之燈泡兩個、藍色乾濕褸、皮帶、綠白色間條「孖煙囪」
做法：將黑色絲襪穿上頭上，然後依照黑魔道士比比的模樣穿上衣服和戴上帽子便可。
備注：燈泡最好是用乾電來發電，另外，亦請為頭部做好完善的通風設備。

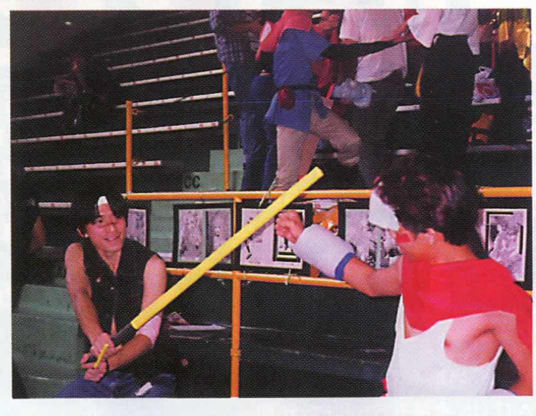


扮演作品：到哪裡也一起
扮演角色：機械人．鈴木
所需材料：紙皮箱、灰色套裝
做法：在紙皮箱的四邊畫上樣子，在穿上灰色套裝後將紙皮箱放在頭上便可。
備注：Cosplayer可能因戴上紙皮箱後看不到四周而跰倒。



扮演作品：Puyo Puyo
扮演角色：Puyo
所需材料：白色咭紙、藍、紅、黃或綠色大型膠袋
做法：在白色咭紙上畫上眼睛後貼在大型膠袋上，並將自己袋進膠袋便成。
備注：在扮演時請留意有否阻塞通道。

Cosplay活動



已決定了的Cosplay活動將會是在8月27日舉行的Comic World 8，相信若有留意同人誌和Cosplay的人，沒有人會不認識這活動吧！不過下次的Comic World將會有所改變，除了舉行地點將不會是旺角麥花臣室內運動場，而是移師至「九灣國際展貿中心」外，當中還會有《封神演義》的Cosplay比賽！是各位Cosplayer大顯身手的時候了。



除此之外，同於九灣國際展貿中心舉行的第二屆香港漫畫節亦有Cosplay大賽，記得在上次的漫畫節亦有舉辦這活動，而且參賽者亦十分踴躍。至於舉行日期是8月9日至13日，參賽者是要在6月30日前報名才能在當日比賽。至於有關以上兩個活動可向香港漫畫協會或有關舉辦漫畫節之機構查詢。

各位在這兩個活動也沒時間參加嗎？沒關係。因為即使錯過了這些活動也好，還有一些定期的Cosplay活動的。其中就有大約每3個月舉行一次的「Comic World」，而另一個則是大約於每年1月中於沙田舉行的「藝墟」，有興趣玩Cosplay的話一定要留意啊！

Cosplayer搶風頭疑雲



雖然Cosplay這活動並不是什麼不良的活動，但有些人卻不太喜歡Cosplay活動，原因是他們認為Cosplayer搶盡風頭，特別在一些有擺賣同人誌、漫畫等活動中，Cosplayer成為了觀眾到同人誌活動的主要因素，令同人誌組織生意大減。另外，亦有人認為某些Cosplayer過於瘋狂，有時為了標奇立意，而作出一些過份的舉動，影響了Cosplay一向的形象。

不過，Cosplay真的那麼不受人歡迎嗎？其實在一些同時有舉行擺賣同人誌、漫畫等活動中，Cosplay與活動本身是作出了互利互惠的情況，Cosplay並沒有什麼搶風頭的情況。而至於某些Cosplayer過於瘋狂，這只是個別情況，其實只要Cosplayer本身能在扮演投入之餘能夠自制自己的情緒，Cosplay就不會是什麼令人討厭的活動了。

Cosplay Link

在享受自己Cosplay之餘，有否想過欣賞別人Cosplay，讓自己能夠啟發下次Cosplay的靈感呢？現時最方便欣賞Cosplayer的方法，除了到有Cosplay活動的地方觀賞外，就是利用上網到有Cosplay的網頁處觀賞。現在就為各位介紹一下與Cosplay有關的網站吧！

日本網站

首先是介紹《Cosplay》的來源地日本的網站。以下兩個均為日本Cosplay Webring，當中有數百個Cosplayer網站讓各位參考。雖然兩個Webring也有重複的網站登記，但仍有很多高水準的Cosplay網站。而有些網頁的內容除了有網主所拍攝的Cosplayer照片揭載外，還有詳細地介紹網主在製造Cosplay衣服、小飾物與道具時所需之時間與金錢(當然是以日圓計算啦！)，造衫心得和衣服紙樣等，非常豐富。有空的話，不妨到這兩個Webring逐一瀏覽每個網頁吧！

網址：http://www.webring.ne.jp/cgi-bin/webring?=ring=cosplayring;list
網站總數：536個

網址：http://www.webring.ne.jp/cgi-bin/webring?=ring=rakkii;list
網站總數：106個

香港網站

因為香港總比日本少人玩Cosplay，所以網站也自然比日本的少，不過本地的Cosplayer質素仍是很高的。而這次要介紹的網站又是一個Cosplay Webring，當中有十多個網站加入，其中還有外國的Cosplay網站加入哩！

網址：http://www.webring.org/cgi-bin/webing?ring=csoplay;list
網站總數：34個

日本Cosplay方面

即使各位不知道香港有Cosplay活動也好，都必定知道日本是有Cosplay活動吧！基本上日本的Cosplay活動也與香港無異，Cosplayer主要也是在一些同人誌活動與及與動漫畫遊戲有關的大型活動出現。不過日本的Cosplayer就幸福得多，因為那裡有公司專門造Cosplay的衣服和道具，他們可以買到現成的Cosplay衣服，有多一項選擇。



日本的Cosplay活動非常盛行，而且亦非常專業，因為Cosplayer除了會於活動中出現外，他們還會推出CD-ROM，揭載Cosplay圖片。此外，有些動漫畫遊戲作品為了作宣傳，會邀請負責配演該角色的聲優來Cosplay。



遊戲誌突發組

Text：Sakura Ki

女神進化史



《女神轉生》——一部由西村史先生所寫，德間書店發行的小說，在1987年被ATLUS公司開發成電視遊戲。在這十數年期間，該系列已經推出過九個作品（不包括《舊約‧女神轉生》和它的外傳），再加上六月二十九日推出的《PERSONA 2罰》，便會達到十個作品的紀錄，是個歷史悠久的系列，待筆者為大家介紹它的一些歷史。

《女神轉生》的歷史

DDS（DIGITAL DEVIL STORY），這便是女神轉生故事的內容。由於電腦的出現，因此令到人類的生活漸漸方便起來。人和人之間的溝通變得更加快捷，但同時也令到一些惡魔能夠透過電腦和人類接觸。有一位精通編寫電腦程式的少年，他編寫了一個能夠召喚惡魔的程式，並且把一些傳說中的大惡魔召喚來到這世界，惡魔便開始破壞這個世界的秩序。以上便是「女神轉生」小說的故事，之後更被人製作成OVA，當時也有不少人很喜歡這套作品。1987年ATLUS公司便正式開發《女神轉生》成為任天堂的遊戲軟件。遊戲的故事是從新改編而成，和原作小說的故事不同。因為遊戲推出後反應和評價十分好，所以便推出《女神轉生II》。





隨著任天堂時代的完結，女神系列的遊戲便繼續在她的後繼機上登場。當時超任的質數比紅白機高出了很多，因此《真‧女神轉生》、《真‧女神轉生II》和《真‧女神轉生if…》的三套超任作品，都比任天堂時期的作品得到更高的評價，並且漸漸得到一班FANS的支持。有見及此，ATLUS便把紅白機的兩個作品，重新製作成合併版《舊約‧女神轉生》推出。

當進入了遊戲界的次世代時，最後一個以《女神轉生》命名的作品《真‧女神轉生Devil Summoner惡魔召喚師》在Sega Saturn中登場。在之後推出的《Devil Summoner Soul Hackers》、PlayStation的《女神異聞錄Persona》和《Persona 2罰》也沒有繼續使用《女神轉生》命名。因為如果ATLUS繼續使用這名字去開發遊戲的話，ATLUS便需要給德間書店一定數目的版權費用，所以ATLUS便放棄使用這名字，希望可以減輕製作遊戲的成本。不過之後的作品仍然保留著DDS的故事和惡魔系統等，因此這些仍然是《女神》系列的作品。另外當時ATLUS希望在SS和PS分別推出不同系列的作品，SS是《惡魔召喚師》而PS是《Persona》，可是後來PS在市場的佔有率遠遠超越SS，於是便把SS的《Soul Hackers》移植到PS之上，反而沒有把《Persona》的作品移植到其他機種之上。

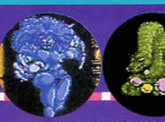




女神轉生大事年表

年數	事件	作品
19XX年	東京都國立市十聖高校發生惡魔騷動事件	女神轉生
	飛鳥魔宮的發現和封閉	
199X年	東京都吉祥寺,井之頭公園女子高生殺人事件	真‧女神轉生
	自衛官五島在東京發動政變	
	東京大洪水	
	東京都輕子板高校消失事件	真‧女神轉生if…
	東京都御影町能源壁隔離事件	女神異聞録Persona
	XX縣平崎市發生多宗怪異事件	真‧女神轉生Devil Summoner
	天海市多人在使用互聯網很神志不清	Devil Summoner Soul Hackers
	珠閒留市Joker獵奇殺人事件	Persona 2罪
202X年	東京大洪水	真‧女神轉生
	Kathedralek的完成	真‧女神轉生
2036年	流行著一個稱為Devil Buster的電腦遊戲	女神轉生II
203X年	共同　社會成立	真‧女神轉生II
204X年	基督教興起	真‧女神轉生II
	GAIA教徒暴動	真‧女神轉生II
205X年	中心完成	真‧女神轉生II
	開發迪武羅度	真‧女神轉生II
206X年	TOKYO MILLENNIUM成立	真‧女神轉生II
20XX年	救世主事件開始	真‧女神轉生II

女神轉生



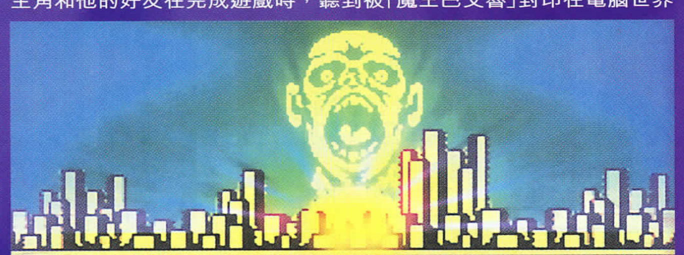
主角中島朱實是個狂熱愛好電腦的青年，他有十分之高的程式編寫能力。他自己編寫了一個能夠召喚惡魔的程式，並成功地召喚出一些惡魔。雖然他懂得如何把惡魔召喚出來，但卻不能駕馭它們，於是那些惡魔在現實中興建了飛鳥魔宮，以大魔撒旦



為首住在魔宮之內。後來中島發現自己和女朋友弓子是伊邪那岐神和伊邪那美神轉生的，於時二人便走進飛鳥魔宮把那些伊美狄沙、露基和撒旦等惡魔消滅。魔宮和惡魔一起消失後，伊邪那岐神和伊邪那美神也回到天界，中島和弓子仍留在地上。

女神轉生 II

2036年，這個時代流行著一種叫DEVIL BUSTER的電腦遊戲，主角和他的好友在完成遊戲時，聽到被「魔王巴艾魯」封印在電腦世界



中的「魔王巴尊斯」聲音。它假扮成為神去欺騙主角們，還把召喚惡魔的程式交到主角手中，要他們去打倒東京塔上的魔女。主角遇上魔女後便發現被巴尊斯欺騙，可是他的好友仍然相信巴尊斯的說話。主角為了救他的朋友，便和魔女一起踏上旅程。在鈴木社長的幫助下，主角借助女神伊邪那美的力量，把魔王巴尊斯的首級取下。但主角的好友卻被魔王巴艾魯殺死，主角為了報仇而把巴艾魯打倒。由於兩位魔王的死，令到魔界失去平衡而從臨地上。原來這正是鈴木社長的計劃，他的正體原來是大魔王撒旦。





真・女神傳生

神和惡魔之間，並非單純只有善和惡之分，還有LAW（秩序）和CHAOS（混亂）的分別。主角是一個普通的高中生，經常發著一個奇怪的夢，那位神秘的女子說她是主角永遠的同伴。自從吉祥寺殺人事件發生之後，主角身邊的怪事便接踵而來，就連自己的母親也被惡魔吃了。雖然之後遇上東京大破壞和東京大洪水等災害，不過仍能保存自己的性命。最後和夢中的女子一起對付天魔阿斯拉王和大天使美加艾露，結束漫長的神魔之戰。









真・女神轉生 II

故事發生在未來世界，在204X年基督教漸漸興盛起來。主角阿里夫是岡本的戰士，基督教的司祭告訴他是世界的救世主後，便一直肩負起惡魔退治的工作，司祭利用阿里夫等人的目的，主要是為了建設TOKYO MILLENNIUM這理想之地。但基督教司祭的幕後主腦原來是三大天使，是MILLENNIUM真正的統治者。主角把三大天使打倒後，大魔王撒旦便趁機會復活。這集的故事承繼了前作中LAW、CHAOS和NEUTRAL的系統，故事會因應玩者的屬性不同而產生不同的分支和結局。





真・女神傳生if…

故事的舞台和以前的作品可以說完全不同，之前的作品都以世界為舞台。在這一集中，舞台只是東京都輕板子高校，主角和一班同學被捲入了奇異事件中。一位稱為「魔神皇」的少年，在校內使用召喚惡魔的電腦程式，令到全校也充滿惡魔，並且把學校帶進了異世界之中。主角和同學們為了救回學校，便向那位少年挑戰。這個以校園為題材的作品，也是「女神異聞錄Persona」的初型。



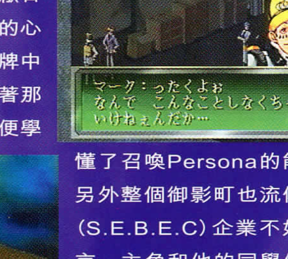
真・女神轉生Devil Summoner惡魔召喚師

這集的故事的舞台也不是世界，而是在XX縣的平崎市，主角是個熱愛Internet的少年。在某天他的女朋友久美子，用了他的身份証從圖書館借了一本書，是由吾妻博士所寫的「日本古代文明論」。神秘的神父以為是主角借了那書而殺死了他，但是主角借用了剛死去的私家偵探——葛葉的身軀復活，主角便是這樣成為了惡魔召喚師。殺死了主角的神父斯度，因為要把封印在平崎市地下的「伊菈露娜」公主怨靈喚醒，所以要把記載著有關事蹟的「日本古代文明論」得到手。知道久美子會有殺身之禍的主角，便設法從斯度手中救回她。最後更消滅了魔人斯度和伊菈露娜公主的怨靈。平崎市再度回復和平後，主角繼續當這個惡魔召喚師。



女神異聞錄Persona

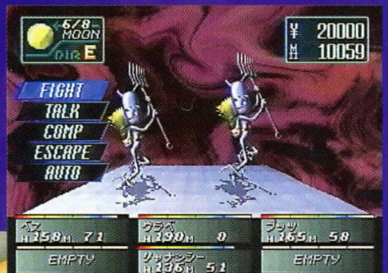
故事發生在瀨田區的御影町，那裡有一所聖艾露美學園，主角等人便是在這裡的學生。因為他們討厭日復如常的校園生活，所以在無聊的心情驅使下，開始玩一些占卜塔羅牌中的Persona遊戲。由於內心隱藏著那多面的自己漸漸地形象化，因此便學懂了召喚Persona的能力。另外整個御影町也流傳關於(S.E.B.E.C)企業不好的流言，主角和他的同學便開始調查關於社長——神取鷹久的事情。這作品一直被人覺得是《女神》系列的外傳，原因是遊戲和之前系列的作品有很大的差別。主角不是利用電腦去召喚仲魔一起作戰，而是利用一些塔羅牌去召喚內心的Persona戰鬥，這是Fans們經常爭議的地方。





Devil Summoner Soul Hackers

天海市在政府提倡的政策下，要重新全面發展成為高資訊科技的現代都市。負責這龐大工程的公司，是名叫ALGON SOFT COMPANY 和PHANTOM-SOCIETY的兩間大公司，它們還在天海市的NETWORK上，建設了一個虛擬大城市「PARADIGM X」。主角是駭客集團「SPOOKIES」的成員，他成功進入了這個網絡城市之後，遇上了神秘的RED MAN和惡魔妮美莎，並且受他們的委託調查兩間大公司，結果發現了驚人的陰謀。

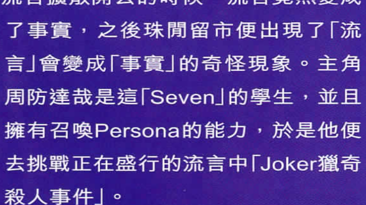




Persona 2 罪

故事的舞台是珠閒留市，在蓮華台有一所七姊妹學園，通稱「Seven」。只要掛上「Seven」校章，便會給人一種高人一等的感覺。可是不知何時，街上流言著「只要掛著「Seven」的校章，便會被人傷害身體和容貌」。當流言擴散開去的時候，流言竟然變成了事實，之後珠閒留市便出現了「流言」會變成「事實」的奇怪現象。主角周防達哉是這「Seven」的學生，並且擁有召喚Persona的能力，於是他便去挑戰正在盛行的流言中「Joker獵奇殺人事件」。





系統的進化

《女神》系列作品之中，其實也分為數個小系列，分別是「女神轉生」、「真．女神轉生」、「惡魔召喚師」和「Persona」。除了故事上有分別外，最大的分別是遊戲的系統。在《女神轉生》首次出現的惡魔交談和召喚仲魔的系統，當時受到十分高的評價，這些系統之後更成為《女神》系列的招牌。到了《真．女神轉生》，在惡魔和人之中設定了LAW、CHAOS和NEUTRAL屬性的分別，不同的屬性會有不同的分支和結局。之後的《惡魔召喚師》系統中，仍然保留LAW、CHAOS和NEUTRAL的屬性。不過只會影響交談和召喚的效果，不會對故事產生不同的分支和結局。當到了《Persona》的時候，系統作出了多方面的改變。首先不再是以第一身視點進行遊戲，而是採取用了第三身俯瞰視點進行。另外主角們不再是利用電腦程式去召喚仲魔作戰，他們使用塔羅牌去召喚Persona戰鬥，系統不再和DDS有關。







女神轉生的黃金組合

自從《真．女神轉生》之後，岡田耕始和金子一馬便正式開始合作，開發女神系列的作品。岡田耕始由《真．女神轉生》開始到《Persona 2罰》，也是由他負責遊戲的開發，現在他是ATLUS第一開發部負責管理的部長；被稱為「惡魔繪師」的金子一馬，由超任版的《女神轉生II》開始為遊戲的人物和惡魔設計造型(擔任《女神轉生》人設的是北爪宏幸)，他以獨特的風格繪畫了很多不同惡魔和神的插畫，現在他是ATLUS第一開發部的ART DIRECTOR。


◆左起岡田耕始．金子一馬

惡魔合體

在《女神》的世界，惡魔並非單純只有善和惡，在正義和邪惡之間還有秩序和混亂之分。LIGHT代表光明和正義，DARK代表黑暗和邪惡，但









兩者同時也有LAW（秩序）和CHAOS（混亂）存在，如果是兩者之間的便是NEUTRAL（中立）。所有的惡魔也會自己的屬性，如果要把仲魔合體的話，便要考慮仲魔的屬性。相同屬性的仲魔，合體後會產生相同屬性的惡魔，但如果屬性是相對的話，便有機會不能合體。

惡魔合體的四種目的：



第一、是強化仲魔的LEVEL和能力。把同種族的仲魔合體後，仲魔便會改變型態和能力，但種族是沒有變化的。如果要單純提升能力的話，可以與精靈和御靈合體。

第二、是創造特定種族的惡魔與精靈。有一些強大種族的惡魔是很難找到的，但如果有適合的仲魔，便可以利用合體製造出來。



第三、製造強力的道具。把一些仲魔和可以合體的武器或防具合體，便會得出一些強勁的武器或防具。這種方法和晶魔變化是不同，晶魔變化是當惡魔忠誠度達到10便可以變成道具，是不需要經過合體的，不要把兩者混淆。

最後、為了製造最強的造魔。把造魔和仲魔合體後，造魔會隨著合體仲魔的LEVEL和能力，令造魔的LEVEL和能力改變。不過要留意一點，LEVEL高的造魔和低LEVEL仲魔合體後，造魔的LEVEL會降低。

《Persona》系列的惡魔合體，除了製造Persona之外，還可以和Item合體，如果要取得特別的封神具的話，便需要特定的惡魔和Item合體才可以。

合體系統的進化



惡魔合體這個系統，早在《女神轉生》時已經存在。雖然當時只可以「2身合體」，而且可以合體的仲魔十分之少，不過仍然受到很高的評價。到了《女神轉生II》時，可以合體的惡魔種類大幅增加，還加入了「3身合體」。當到了《真．女神轉生》的時候，合體系統變得十分複雜，增加了「大種族合體」、「惡魔和人合體」、「Dark惡魔合體」、「精靈合體」和「劍合體」等。直到《真．女神轉生if…》也沒有大太改變，只是加了「防具合體」和「合體事故」。到了《惡魔召喚師》的時候，系統又再作





很大的改變，只保留了「2、3身合體」、「劍合體」和「合體事故」，並加入了「晶魔變化」和「造魔」系統。最後《Persona》的合體系統變成另一回事，惡魔的合體對象不再是人或惡魔，而是和塔羅牌合體，變而成Persona Card，合了體的Card是不可以再進行合體的。不過仍保留了惡魔和Item合體的系統。

作畫技術的改變

以金子一馬為首的ATLUS美術部，創造出來的人物和惡魔都很有獨特的風格。除了《女神轉生》是北爪宏幸所設計之外，之後的作品都是由金子一馬負責。從《女神轉生II》到《女神異聞錄Persona》，金子一馬的作畫的風格仍然保持不變。當製作《Soul Hacker》的時候，因為採用了電腦繪畫技術，所以畫風上有明顯的不同。除了人物漂亮了之外，惡魔的表現也有很大的改進，尤其是一些表現金屬質感的地方。之後的作品《Persona 2罪》和《罰》也是採用這新的作畫技術去製作。

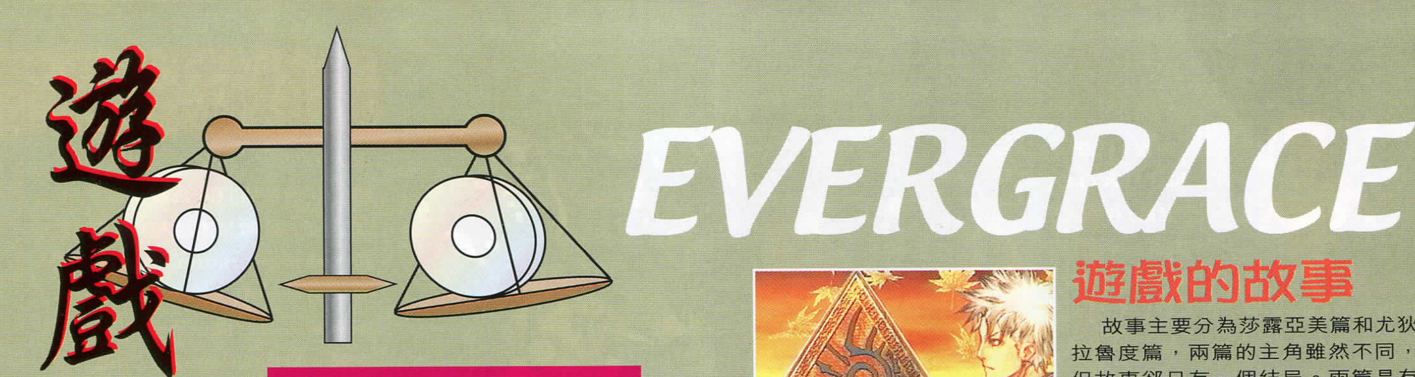
JACK BROS.

一些著名系列的RPG，也會有它們特別的表代





Character。好像《FF》的陸行鳥和《DQ》的史萊姆，只要看到它們便會聯想起那系列的遊戲。可以代表《女神》系列的生物，便是那隻可愛的雪怪和南瓜怪，它們合稱為「JACK BROS.」。ATLUS曾經為這對兄弟在VIRTUAL BOY上推出過遊戲，可是還未曾在家用機上，推出過以它們做主角的遊戲，不過關於它們的精品卻有很多。



遊戲終審庭

EVERGRACE

陪審員：SAKURA KI
遊戲進行時間：50小時

PS2
製造商：Form Software
發售日：發售中
容量：DVD-ROM　價格：6800日圓
ARPG/MEM

自從PS2推出以來，Form Software已經推出了兩個作品。第一個《ETERNAL RING》的評價並不是很高，可能是因為廠商對PS2這個新的開發平台仍很陌生，所以遊戲的效果強差人意。廠商很快便推出同類型的作品《EVERGRACE》，在兩個作品相比之下，質素明顯有很大的提升。相信製作人員對於這套開發系統已經漸漸地熟悉。

遊戲的表現

《EVERGRACE》的畫面以PS2的機能而言，並不是太過出眾。除了OPENING那一段播片中表現是很好外，當正式進入遊戲時，可以看到明顯的差別，不過仍可以接受。在進行遊戲的時，經常會出現一些爆格的情況，例如當主角裝備長槍時，走近牆





邊的時候，長槍便會走進牆壁之內，有時也會出現一些看到多邊形　面的畫面。另外是當主角走到水潭較深的地方時，竟然出現跌死的情況。筆者覺得這些現像都是開發者做得不夠細緻，明顯地是廠商仍然未能熟悉PS2的機能去開發遊戲。

武器和防具

遊戲中筆者覺得比較好的部份，是玩者替主角們裝備不同的武器和防具時，該武器和防具便會在遊戲中表現出來。玩者好像在玩換衫公仔一樣，把主角裝備上喜歡的武器和防具，還可以把





所有的防具轉變顏色，最後可以給店員品評一下衣著品味，是十分有趣的部份。可惜遊戲中出現的武器和防具的種類並不多，而且兩位主角有很多武器和防具都是重複的，有特色的武器和防具更加的少。

遊戲的故事

故事主要分為莎露亞美篇和尤狄拉魯度篇，兩篇的主角雖然不同，但故事卻只有一個結局。兩篇是有先後的次序，莎露亞美先來到異世界，之後尤狄拉魯度才來到。可是開始的遊戲時侯，玩者可以選擇其中一篇進行，而且在遊戲中途玩者可以進行另一篇。這樣的設定可以讓玩者可以自由選擇，但同時也會令到故事發展變得含糊，令到玩者有莫明奇妙的感覺，令到整個故事變得鬆散。

出場的人物



兩篇的故事並非很長，加上有很多的地方也是有關連。除了兩位主角外，登場的人物只有10人(包括店員)。雖然遊戲中登場人物很少，但出場的次數不多，交代的情節也不夠，令玩者很多時也不知道那些人是誰，為什麼會在那裡出現和目的是什麼等等。例如女主角露莎亞美，突然在男主角尤狄拉魯度篇中出現，並且跟著大奸角巴古拉基拉身邊，但是在兩篇的故事中也沒有交代過，令原本已經很模糊的故事變得更加模糊。

獨特的系統

系統中的一個特點，主角是沒有LEVEL提升的，要增加能力值的話，必定要靠裝備武器和防具，開發者希望可以取代傳統的儲經驗值的習慣。這個意念本來不錯，優點是玩者只要儲錢買裝備，不用又再為升LEVEL而浪費時間。但缺點是由於遊戲十分講究屬性的要求，無論戰鬥和解謎也會受到裝備的影響，因此玩者便要經常要更換裝備。另外遊戲中的所有武器和防具也會有損耗值，玩者便要經常修理，令到遊戲進行的節奏受阻。

遊戲的難度

遊戲中的謎題並不困難，在解決的過程中也不需要做一些很複雜的事。不外乎是一些找鎖匙和開機關等，最麻煩也只是要求玩者去裝備一些特定的東西,把那些封印打開等的事情。因此即使是一些初次接觸這類型的遊戲的人，相信也不會遇上很大的困難。但是如果玩者是這類型遊戲的經驗者，這遊戲可能會比較容易了一點。

總結

總括以上的各項分析，《EVERGRACE》雖然不是一個十分出色的大作，但由於PS2初期只有二十多個作品可以選擇，ARPG更是寥寥可數。因此在沒有選擇的情況之下，如果玩者喜歡這類型遊戲的話，這是可以一玩的。



TEXT：小悠

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

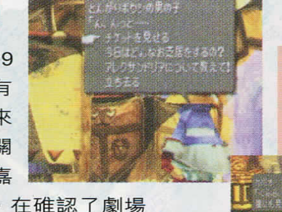
PS 製造商：SQUARE
發售日：7月7日 容量：4CD-ROM
價格：7800日圓 記憶：未定
RPG/MEM

相信沒有一個玩RPG的機迷不認識由SQUARE推出的「FF」系列，而SQUARE將於7月7 日正式公開發售這傳奇RPG的第9話，大家也很期待吧！連筆者也一樣期待呢！現在不如讓大家先睹為快，看看FF9中其中一個城的樣子和在城中發生的小故事吧！

所有RPG迷期待的第9次幻想物語

漫遊亞歷山多利亞城下町

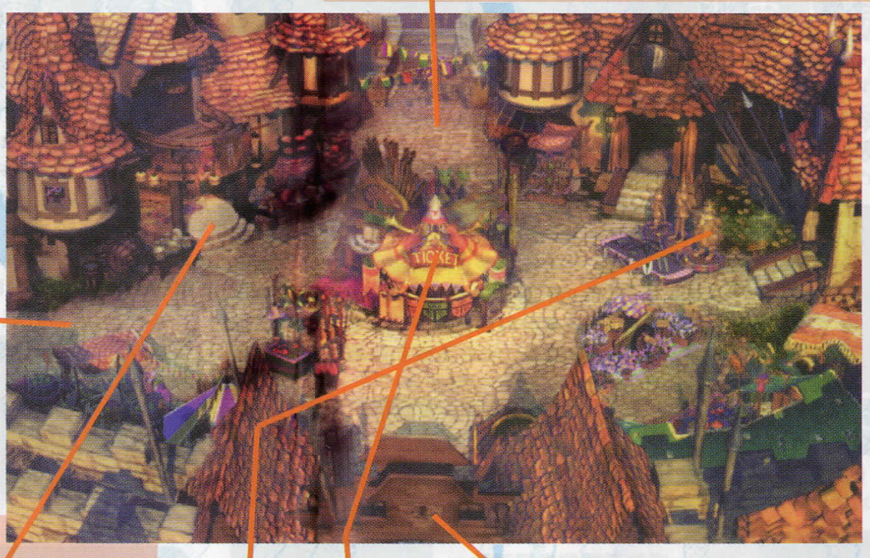
在物語中出現的亞歷山多利亞王國城下町，對FF9的故事有重大的關連。在城內除了多人眾居之外，更有許多皇族住在城內。其中有兩個人物是城的主要同伴來的，國王的女兒嘉妮多公主和守護騎士史達爾拿。有關這個地方的劇情是嘉妮多公主想去旅行，在確認了劇場艇・普利瑪菲士達於城內準備啟航時，偷偷搭上了，展開天空漫遊的旅程。



◆ 這便是飛空劇場艇・普利瑪菲士達。在城下町中能購票進入的。

也有搜集卡的劇情

在亞歷山多利亞王城前有一名少年隱藏了三張卡於城內。玩者跟他談天後會隱約知道這些卡的位置。不過一說到卡這東西便令人想起上一集的Card Game，玩者也熱衷於搜集這些卡。但是只單單去搜集三張卡的話，是否只是城內其中一個迷你遊戲來呢?



在城西有一個尋找小貓的少年

在城的西側，有一個少年因為遺失了一隻貓而感到十分困惑。若果玩者能為他找回遺失的貓也許有什麼東西能夠拿到的呢。這些是在亞歷山多利亞王國城下町中出現的小插曲來。





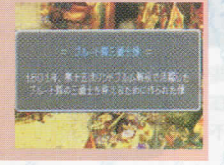
跳繩的快樂孩子們

在城下町的中心，市集的門前，有一班小孩子快樂地跳繩呢！只要玩者跟他們談天，他們便會邀請玩者一起跳。其實這是一個迷你遊戲來的。跳繩遊戲的要門是只要在合適的時候按鈕跳起便行了。單純的計算玩者跳了多少，好像是會有記錄下來的。在過去的FF系列當中，以《FF7》中有最多Mini Game出現，而且全也是在特定的黃金遊樂場內部設施來。今集也有飛空劇場艇・普利瑪菲士達，會不會同樣有這些Mini Game登場呢?



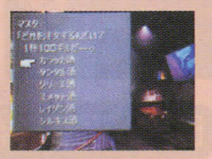
布魯多隊三勇士像

這三個人像好像是很久以前城中誕生的英雄來。至今他們是否還生存便不得而知了。雖說和遊戲中的劇情好像沒什麼關係，但是很期待它有是一個小插曲的。



十分奇怪的酒吧

於城廣場的南部有一間十分奇怪的酒吧。酒吧內有不同的類別的酒供玩者選擇，這和上集其中一個劇情需要不同的酒是差不多的嗎？內部的樣子還未確認呢。





在這兒能購買門票

於亞歷山多利亞城中心廣場有一個售票處，這裡能購買登上飛空劇場艇・普利瑪菲士達的門票。不過是否在這兒登船的呢？還是這裡只是發售一些於城中舉辦的活動門票啊？



TEXT BY：SAKURA KI

PERSONA 2 罰



《PERSONA 2罰》在127期已經介紹過一些遊戲的系統和最新登場的角色，也公開了他們的初期PERSONA。現在的發售日已經決定了，在距離不足一個月的日子，FANS們必定會引頸以待，尤其是Deluxe Pack的內容十分給引。在這最後一次的介紹中，筆者除了會報導一些新情報外，還會為大家作一些總結。

PS
製造商：ATLUS
發售日：6月29日
容量：CD-ROM　價格：6800日圓
RPG/MEM

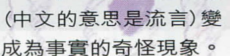
發售前最後介紹

惡人再現

《女神異聞錄PERSON》中登場的大惡人——神取鷹久，擁有憧得召喚PERSONA的能力，是前哈迪企業的分支社長，與南條和英理子等人是敵對關係。他在御影町中令到各處也出現惡魔，目的是要世界步向滅亡，進而實行他的「神取計劃」。不過隨著計劃失敗後便消失了蹤影的他，3年之後卻在珠閒留市中出現，並且向舞耶等人襲擊。究竟他和JOKER有什麼關係，南條和英理子的出現是否與他有關。總之他是個充滿謎團的角色。(他的造型和遊戲負責人設的金子一馬老師有點相似)



RUMOR「噂」



「罪」和「罰」共有的系統，也是《PERSON 2》的特點。在珠閒留市中，有一種可以把「噂」(中文的意思是流言)變成為事實的奇怪現象。只要把「噂」收集了之後，再去青葉區的葛葉偵探事務所把「噂」傳開去，這樣「噂」的內容便會變成事實。另外要留意「噂」的內容是會影響遊戲的流程，因此要好好利用收集回來的「噂」。

BATTLE 戰鬥

當主角們遇上惡魔時，便會進入戰鬥畫面。如果選擇「戰鬥開始」，便會自動實行戰鬥，直到一方全滅為止。玩者只要按製便可以停止戰鬥，之後可以再和惡魔交涉或重新整理戰術。「罪」和「罰」一樣，只要使用特定的魔法次序，便可以發動強力的合體魔法。

CONTACT 交涉

「女神」系統的招牌系統，當遇上惡魔的時候，並不是一定要戰鬥，可以透過交涉去避免，而且還有一個目的是獲得塔羅牌。「罪」和「罰」的交涉系統上也有一些不同，在「罪」中交涉組合的效果只有一個。但在「罰」中交涉組合的次序不同，出來的效果也會不同，這改動令到交涉的內容產生很大的變化。



令人感動的MOVIE

在《PERSON 2罰》的OPENING MOVIE中，除了會出現舞耶等人的畫面之外，還會有PERSONA(阿波羅和亞露迪美斯)的發動的場面。在「罪」中一些令人有深刻印象的EVENT，也會在MOVIE中出現。MOVIE配合精彩的配樂，令人看得十分投入。MOVIE的最後，會發現JOKER留低的謎之語句，這幕給人的感覺很懸疑。





SUMMON 召喚



遊戲中最大的魅力「召喚PERSONA」，每個可以使用的角色也有這種能力，運用一些塔羅牌召喚PERSONA。玩者只要在戰鬥中和惡魔交談成功的話，便有機會得到一些塔羅牌，然後去到SHOPPING MALL的VELVET ROOM，把不同種類的PERSONA召喚出來，便會變成PERSONA CARD。角色只要裝備了這些CARD之後，便可以擁有PERSONA的魔法和特技。另外在「罰」中新增了可以在商店中購買特殊CARD去召喚PERSONA。



Deluxe Pack

《PERSONA 2罰》的Deluxe Pack的內容終於曝光了，豪華的包裝盒是一個化妝箱，內　還有隻原創設計的手錶和一條頸鍊，頸鍊是遊戲中的一種道具。另外這限量版只有二萬套，相信到時也會引起一陣炒風。



TEXT：小璘

幻想水滸外傳Vol. 1
哈魯摩利亞的劍士
轉為用文字冒險的《幻水》



幻想水滸外伝 Vol.1 ハルモニアの剣士



著名的RPG遊戲《幻想水滸傳》繼推出第二集後，現在將會改改形式，變為以冒險形式進行遊戲的《幻想水滸外傳》，利用主角到處與別人談話來影響劇情發展。現在就看看本作究竟是怎樣吧！

《幻水 II》的角色們

既然本作仍然是使用《幻水II》的世界，那麼《幻水II》的角色豈不是同樣會登場？由於《幻水II》的登場角色實在多，因此若全部登場的話，相信拿舒的登場機會必定被分薄了。所以在本作中登場的《幻水II》人物將主要是以重要人物居多，而暫時已知會在本作中登場的角色是上集主角、祖爾、奈奈美、絲雅菈、路卡和知露等，至於其他角色和第一集的角色，則有可能會以過場形式登場。另外，本作除了《幻水II》的角色會登場外，還會有新的角色登場，不過新角色的資料還是一個謎，究竟他會對本作故事有什麼影響呢？

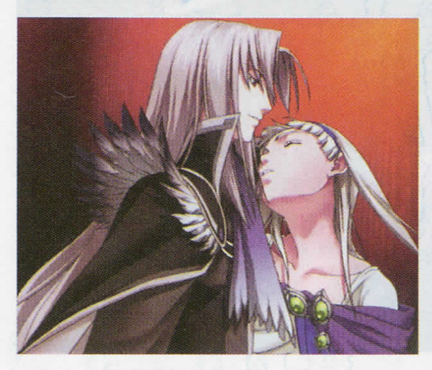








◆《幻水II》的角色



◆抱著絲雅　的人就是本作新角色

《幻水 II》的另一面……

本作的故事是與《幻想水滸傳II》同時發生，不過主角則會是另一人，他的名字叫拿舒．勒基艾(ナッシュ・ラトキエ)，拿舒將會是另一個國家的國民，因此在所處的立場將會與《幻水II》的主角不同。由於本作將會以另一個角度來觀看《幻水II》的世界，因此當中將不會完全是正與邪的戰爭。

説話是本作的重要環節



這次的《幻水外傳》將會分為《Vol.1》和《Vol.2》兩集，在《Vol.1》中將會分開4集故事進行，而每話也是以主角拿舒的身份來進行；而《Vol.2》的集數還未決定，但已預定於明天春天發售。由於本作將會轉了遊戲形式，由RPG遊戲改為AVG，所以當中主要是以文字交代故事，而在故事裡將會有很多分歧，讓玩者利用不同的選擇而影響故事的發展。RPG與AVG的分別是，RPG遊戲也是主要以戰鬥過程較多，並比較少講及各人的故事，因此本作將會交代多點有關角色的故事，讓各位能從選項中了解每位角色的性格和背景。





此外，在本作中除了有一般文字冒險部份外，還會有戰鬥和Mini Game可供遊玩，令遊戲更加多元化和有趣。另外，本作亦將會有隱藏故事的存在，至於要怎樣才能進入隱藏故事，那就要玩者到時自行發掘了！

◆本作的Opening片段將會以動畫形式表達

拿舒的旅程

《幻水》的故事主要是講述赤月帝國的皇帝因被迷惑了，因此主角就皇帝打敗，並另起新國「托蘭共和國」；而《幻水II》的故事則講述上集完結後三年，位於托蘭共和國北方的克爾拉度國因為受到獨裁的路卡控制著，從而兵隊就由他帶領到都市同盟侵略。

至於本作的主角拿舒是來自《幻水II》故事發生的主要地點——克爾拉度國，他是一位在克爾拉度國北面的哈魯摩利亞神聖國(ハルモニア)的劍士，雖然他只有20多歲，但卻好像隱藏著很多不可告人的過往。充滿經驗的拿舒正於邊境警備隊中擔任特務員的職務，是一位冷靜果斷的人。在本作中，他為了要調查在《幻水II》已經存在的「真實的紋章」，而展開他的冒險旅程。



◆主角的秘密會隨著故事發展而明朗化

*圖片為開發中畫面

BLADE ARTS

ブレイドアーツ/黄昏の都ルルイエ

手持魔劍將眼前敵人斬殺！！



製造商：ENIX　售價：價格未定
發售日：秋季發售暫定
容量：CD-ROM　記憶：未定
1P/AVG/MEM/

TEXT：悟空

一隻玩法類似DC遊戲《BERSERK》(港譯洛印戰士)的立體冒險遊戲，不過今次遊戲推出的機種不是DC而是機能較差的PS，雖然遊戲畫面會因主機機能而變得粗糙，但是遊戲的製作班底來頭卻不少，遊戲的角色設定就是曾替《CHRONO CROSS》設計角色的結城信輝先生，除此之外廠商更請來了數位薄有名氣的聲優來替遊戲角色配音，單是這兩點已足叫玩家們期待，而且遊戲更是由大廠ENIX所開發，看了以上三點，閣下還有理由不繼續看下去嗎？



故事舞台



遊戲的故事是講述該世界突然發生一次強烈的地震，當地震過後在海面上竟出現了一個神秘的小島；事件發生後、在小島附近的一個國家便派出一隊調查隊到那個小島進行調查，調查隊在島上四處調查下發現了一個古代遺跡，但在他們發現這個遺跡之後調查隊便與國家失去聯絡，現在已不知所蹤；為了尋回失蹤的調查隊，國家便聘請有冒險獵人之稱的主角——「獅堂 零」協助，而同時亦再派遣第二隊調查隊到遺跡進行調查，究竟、這個神秘的遺跡內裏隱藏了甚麼樣的秘密？主角獅堂 零能否找到調查隊？一切答案盡在遊戲中。

組織攻擊



所謂的組織攻擊並不是指主角能與同伴組織攻勢向敵人展開攻擊，他的真正解釋其實是說敵人會組織攻勢向主角攻擊才對；大家請看看附圖，從圖片中可以看到當中的敵人正將主角重重包圍並展開攻擊，這其實是遊戲其中一個特色，廠方為了遊戲能增加多些緊張的感覺，便令電腦的AI能控制敵方角色組織一些攻擊陣式來與主角戰鬥，這些陣式通常都是以圍剿為基礎，即是電腦首先會控制數個敵方角色將主角重重包圍，之後再有組織地向主角展開攻擊，這樣不但增加了遊戲的緊張氣氛，就連難度也會因電腦這些組織攻勢而大幅增加。

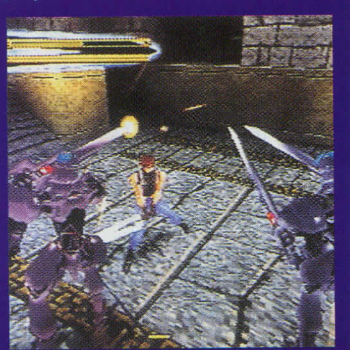
頭目戰、巨大魔物之死鬥



頭目戰在所有冒險遊戲中都是必要條件，這隻《BLADE ARTS》仍不例外，遊戲中要對付的頭目體型非常巨大，給人一種無形的壓迫感，雖然頭目會因機能問題外表不會很美，廠方為了令頭目的吸引力上升便將他們能活動的關節數目大量增加，即是頭目在活動時會因關節數目大增而能夠做出多種動作，這系統相信會吸引玩家的遊戲意欲。

遊戲特色

以寡敵眾的戰鬥



承上題、遊戲中的敵人既會使出有組織的攻擊，他們的數目必定是一個以上，而在遊戲中主角要以寡敵眾的場面比單對單戰鬥的場面為多，所以玩家時常都要去想一些戰鬥方法要如何在敵眾我寡的情況下殺出重圍，這絕對考驗玩家們的機智和應變能力。

在遺跡長眠的魔劍！

在《BLADE ARTS》中劍是遊戲唯一的武器，不過這劍並不是普通的劍，這是一把擁有魔法力量的魔劍，在遊戲開始時主角獅堂零手上已拿着一把稱為「制裁者」的魔劍，但「制裁者」在初時是沒有任何魔法力量的，如得到魔法的力量便須要有一些叫做元素的物質，這些元素就藏在那個古代遺跡之內，主角會在冒險途中得到這些元素，只要將元素放入魔劍內劍的外型便會因元素的力量而改變，元素的力量有很多種，有電、火和力量等。



Text：Sakura Ki

世界冠軍監修 RALLY GAME



《COLINE McRAE THE Rally》在日本只賣出15萬，但在海外 賣出150萬的優異成績，作品的續篇予定八月登場。與前作比較畫面和系統等將會有大幅度的進化。另外前作得到很高評價的操作，本作將會有更佳的表現。

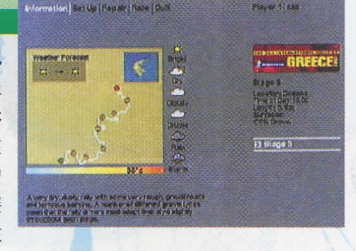
PS 製造商：Codemasters
發售日：予定8月 容量：CD-ROM×2
價格：5800日圓
RAC/MEM

WRC史最年輕的冠軍



由WRC（WORLD RALLY CHAMPIONSHIP）的冠軍車手COLIN McRAE親自監修操作車輛時的動作和感覺。無論跑車在轉彎、加速、飄移等動作，他也會給開發人員一些意見，務求令到遊戲的表現出更高的像真度。當玩者進行遊戲的時候，向玩者發出行車指示的聲音，也是COLIN McRAE真實拍擋的聲音。

什麼是WRC？



WRC和F1（世界一級方程式跑車大賽）同樣是最高的賽事，不過參加車輛的規格完全不同。WRC是把一些RALLY比賽專用車改裝成不同的等級，再在世界各地的SS（Special Stage）作賽。比賽時不會和對手一齊起步，會和敵車分先後之分，比賽後以時間作排名，完成所有SS後總成績最好便是優勝者。

約100個Stage

本作中收錄了世界八個國家的賽道，包括意大利、英國、芬蘭、希臘、法國、澳洲和瑞典（還有一個未公佈），合共約100個Stage。這些賽道的氣象條件和路面狀況等，也會在遊戲中重現在玩者眼前。





◆意大利賽道



◆英國賽道



畫面的表現



現實世界中的WRC，車輛經常也要在極惡劣的環境下作賽，因此便常常會發生很多意外。當比賽完了後，車輛便會傷痕累累，即使沒有發生過意外，車身也會充滿了沙塵泥濘。遊戲進行時也會和真實一樣，經常也會發生不同的意外，導致車身出現損壞的痕跡，損毀的程度也可以從畫面中看得出來。另外當跑車轉彎時所生的泥濘和擋風玻璃上的沙塵，也會忠實地在遊戲中表現出來。



登場的車輛

遊戲中會有20輛車會以真實的名字登場，玩者最初只可以選擇六台，這些車輛全部也可以調整性能。不過要留意一件事，玩者在進行比賽的時侯，調整車輛是有時間限制的。無論是換輪胎還是修理車身，每站也只有60分鐘可以使用，和真實的WRC規則相同。



◆ FORD FOCUS



◆ 三菱LANCER



◆ TOYOTA CELICA



◆ SUBARU IMPRESS



◆ PEUGEOT 206



◆ SEAT CORDOBA

遊戲的模式



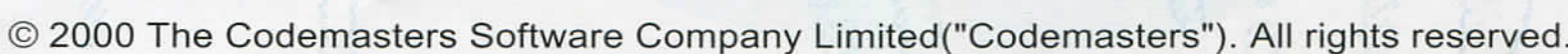
CHAMPIONSHIP MODE —— 玩者要在八個國家中進行比賽，包括玩者在內每場比賽中有16台跑車進行。會分先後不同時間出發，時間最快到達終點便是該STAGE冠軍。如要進入下一ROUND比賽，便要擠身六名之內，最後以總成績決勝負。

SINGLE RALLY —— 玩者可以選擇其中一個國家進行比賽，減少很多比賽的次數。

SINGLE STAGE —— 這模式中可以選擇任何一個國家，其中任何一條SS進行比賽，玩者可以在此熟習每一條賽道。

TIME TRIAL —— 這模式和SINGLE STAGE不同，只有玩者一輛車在進行時間賽。

CHALLENGE —— 會以錦標賽形式和敵車進行一對一的比賽。



TEXT：小悠

SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS

スラップハッピーリズムバスターズ

充滿漫畫風格的另類格鬥遊戲

一講到2D格鬥Game，不奇然會令人想起SNK的《KOF》系列和格鬥遊戲始祖CAPCOM的《SF》系列。不過這些格鬥Game也比較傳統式，以玩者的操控技巧和角色的熟練度為遊戲的要求。近來ASK公司開發了一個令人耳目一新的格鬥遊戲，它不單只加入了像《JOJO奇妙冒險》般的漫畫風格，更引入了一種名為。「Beat Combo System」的音樂連繼技，把音樂和格鬥合二為一。



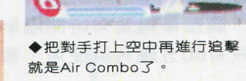


◆將各式各樣的攻擊組合成的Combo再配合成必殺技，這種格鬥game的原素怎少得了？

◆二人一體的攻擊模式是Vivan和Rosy這孖生姊妹專用的。



◆每個角色也有一行必殺技的能量BAR，每個角色使用的招式跟所消耗的力量也不同。



◆把對手打上空中再進行追擊就是Air Combo了。

有名的DJ作BGM演出



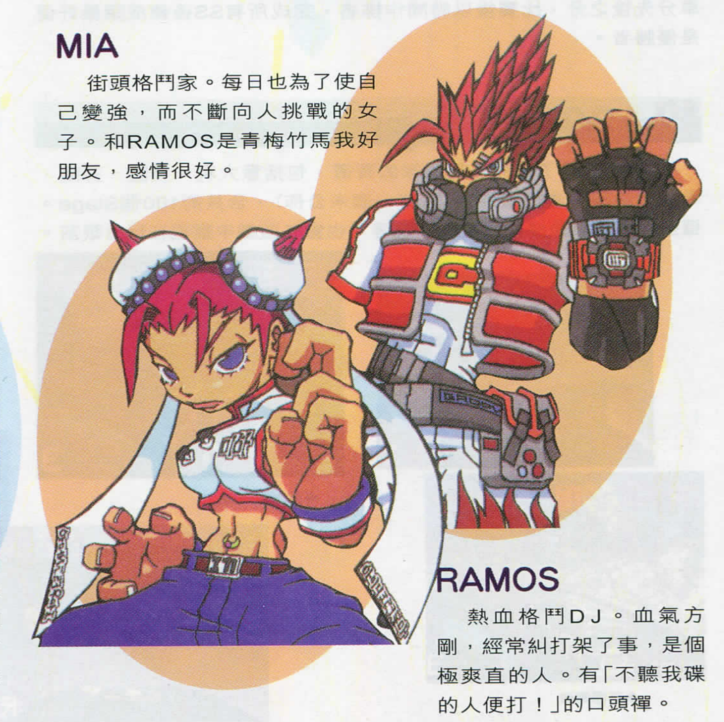
一隻重視音樂和拍子的遊戲，BGM當然是非常重要了。這遊戲便特意請來了好幾位有名的DJ作為BGM的演奏，包括「DJ SHINKAWA」「NAKAHARA」「DJQHEY」「T.J.Laser」等等。

◆充滿漫畫感覺的Opening，這也是遊戲特別的要素之一。

BEAT COMBO SYSTEM



這可說是遊戲的重點來的。當角色以特定招式擊中對手時便會出現BeatCombo起動的畫面。開始後便會變成像《beatmania》一般，音樂會隨即奏起，並以按指令來增加HIT數，而按的是方向掣。當樂曲完結的時候，便是BeatCombo完結的時候。不同的角色起動BeatCombo時候奏起的樂曲也不一樣，而且會因應必殺技能量BAR的長度來設定BeatCombo樂曲的長短和難度。完成不了全個BeatCombo時便會出現一大破綻，給對手一個反擊的機會，因此可以說是有利亦有少弊。如果以BeatCombo了結對手是會有特別精彩的KO畫面的！



MIA

街頭格鬥家。每日也為了使自己變強，而不斷向人挑戰的女子。和RAMOS是青梅竹馬我好朋友，感情很好。

RAMOS

熱血格鬥DJ。血氣方剛，經常糾打架了事，是個極爽直的人。有「不聽我碟的人便打！」的口頭禪。

MACROSS PLUS ~GAME EDITION~



製造商：TAKARA 售價：6800日圓
發售日：6月29日發售暫定
容量：CD-ROM 記憶：未定
1-2P/STG/MEM/對應DUAL SHOCK

名作的延續……



《超時空要塞MACROSS》、一套非常著名的動畫，自推出以來以她名字所推出的媒體多不勝數，單以遊戲計算，由紅白機年代已見其蹤影(射擊遊戲)，跟着在往後《MACROSS》在動畫方面亦出現了不少後繼作品，如《MACROSS~可有記起愛~》(電影)、《MACROSS PLUS》(OVA)和《MACROSS 7》(電視)等等……隨着後繼作品的推出，遊戲廠商亦再以這些後繼作品來推出遊戲，而今次將會為大家介紹的PS遊戲《MACROSS PLUS~GAME EDITION~》以其一後繼作品《MACROSS PLUS》所開發的遊戲。





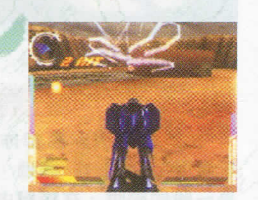
空中戰

遊戲畫面與《ACE COMBAT》差不多，而視點則會是在自機機體後方到機體前方的主觀畫面，在畫面兩邊都有清楚顯示敵我機體HP、速度計、武器彈數剩餘量等提示；除此之外更有WARNING、TRACE等附加顯示。



地上戰

畫面和街機遊戲《VIRTUAL ON》差不多，一人遊戲時畫面會與空戰時一樣顯示敵我機體HP、速度計、武器彈數剩餘量的提示，如果是進行二人對戰的話便會變成左右分割畫面；另外若果玩家使用的是可變形的VF系機體的話說不定可以隨時隨地由機械人型態變身成戰機型態，由地上戰立即變成空



《ACE COMBAT》+《VIRTUAL ON》

遊戲的玩法很特別，因為《MACROSS》的機體大部份都可以由戰機變身成機械人型態，所以在遊戲時玩家可以用兩種戰鬥方法來進行，一種是像著名射擊遊戲《ACE COMBAT》般展開激烈的空中戰，另一種則像《VIRTUAL ON》那樣以在地上進行追逐戰，玩法就像當年第一輯超時空麥斯與米娜在遊戲機中心相遇時所玩的那個遊戲一樣。



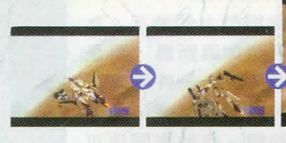
攻擊武器

我方機體所裝備的武器有兩種，第一種是載彈量極高的GUNPOD，使用時會向前方射出大群子彈，它的攻擊力雖不高，但是它的密集性使其成為主力武器之一；第二種是飛彈，攻擊力比GUNPOD高，但要令它命中目標便要先將目標鎖定才可發射，但要鎖定目標分可發射的話那比開槍掃射則會較費時，兩種武器有利亦有弊，能否適當使用便要看玩家的實力。



D. D.S系統

在空中戰時，玩家最怕遇到的必定是在自機後方出現的敵機，要向他們攻擊便要繞一個大圈才能到他的後方進行反擊，不過在此作中玩家卻不須怕會有這麻煩出現，因為廠商在遊戲中增加了一種在其作品中出現的回避系統，這系統的名稱叫「D.D.S」，當機體使用後會以高速轉身令自機由背向敵人變成正面對向，這樣便能將動畫版的名場面重現在大家眼前。





機體介紹



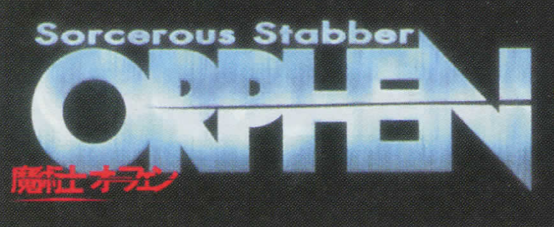
YF-21

可變型戰機，擁有「腦波感知SYSTEM」的新型韋基利，在第二期戰事當中屬主力戰機的候補。

YF-19

和YF-21一樣同是可變型戰機，沒有「腦波感知SYSTEM」，但實力卻可與YF-21爭一日之長短，而且亦是第二期戰事中主力戰機的候補。

TEXT：悟空



Sorcerous Stabber ORPHEN~魔術士奧法~

PS2首隻動畫移植作品

PS2
製造商：角川書店 售價：6800暫定
發售日：夏季發售暫定
容量：CD-ROM 記憶：未定
1P/ARPG/MEM/

一隻改編自動畫及小說「魔術士奧法」的ARPG，雖說是改編、但卻不是使用原作任何一個故事作為遊戲故事，遊戲中所有故事的內容和角色設定，除了主角奧法外全都會重新製作，而現在筆者今期會為大家送上在遊戲會出場的部份角色及其戰鬥系統。



■主角魔術士奧法

遊戲角色資料

不講道理的少女——歌莉奧露

自稱是奧法的同伴，行事魯莽、時常給人「有破壞冇建設」，她的得意技量就是將敵人弄致混亂而不能攻擊，正常來說這根本不是甚麼好技術，但在今次旅程中她這方面的能力卻得到完全發揮，因為她可以將敵人弄致混亂而不能向我方攻擊，不過雖說她性格天生魯莽，其實她本身是一個非常溫柔體貼的女孩來的。



可憐的舞蹈家——西芙

整個遊戲故事的關鍵人物，無人知道她的年齡，只知道她原本是一名宮廷中負責跳舞的宮女；她為了到寺院取回戀人的遺物，便乘船來到カオス島(加奧斯島)，但不幸地在乘船途中遇到了暴風雨的吹襲令船隻沈沒，最後得奧法所救，之後成為他們的一份子。



奧法的愛徒——瑪捷古

奧法的愛徒，很有當魔術士的天份，而且天資比奧法還要高，在遊戲有很高的出場率，在戰鬥中是位不可多得的同伴。



勇敢的傭兵——謝依阿斯

是一名擁有很高戰鬥力的傭兵，為了與兒子相會而來到加奧斯島，雖是一名傭兵，但身上卻沒有一件武器，因為他本身的一對手便是武器，他的手有如一把無敵的劍，有他作同伴可以不用擔心戰鬥力不足的問題。



失去記憶的少年——瑪

從外表瑪是一個懂得彈豎琴的音樂家，實際上他彈奏豎琴的確是有很高的造藝，絕不是浪得虛名，他為了尋回自己失去的記憶而來到加奧斯島，另外他手上的水晶之卵暫時未知有甚麼用途。

戰鬥系統

跟着會為大家介紹遊戲的系統，這些系統有分為戰鬥系統和冒險系統，筆者會分開數點為大家介紹。



戰鬥

遊戲的戰鬥方式與一般的RPG差不多，人數方面是三人，但戰鬥方法則有點特別，當戰鬥開始時，玩家可以選擇同伴的攻擊方向，可以選擇的有集中攻擊和分散攻擊，集中攻擊是會跟隨主角的攻擊方向作出攻擊，而分敬攻擊則是向其他方向攻擊，因為敵人有時候是會從四方八面出現，所以便要選擇是使用集中攻擊還是分散攻擊，集中攻擊的好處是三人會同時向一個方向作出攻擊，攻擊力媚對會比一人攻擊時大，而分散攻搴則是三人向不同方向展昱攻擊，這樣攻擊力便會大減，總之每種攻擊方式都有其利害，所以要小心選擇。



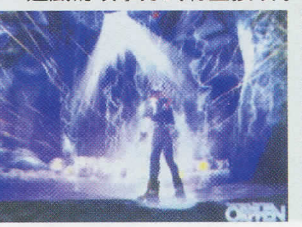
陷阱

在整個加奧斯島都佈滿很多陷阱，玩者要將他們一一通過，但這些陷阱不是一般的陷阱，在遊戲中出現的陷阱有些會以複合方式出現，複合的意思即是同時間主角會遇到兩個或以上的陷阱，如充滿岩漿的窄路與不斷落下的天花板，玩家要小心應付。



攻擊

遊戲的攻擊方式有直接攻擊和魔法攻擊兩種，不過使用方法會以選擇式進行，次序是先用十字掣選擇攻擊方向，之後再以按鈕選擇使用直接攻擊還是魔法攻擊，使用攻擊方式要視乎敵人的屬性，如敵人對魔法攻擊有高度防衛力的話便要用直接攻擊，對魔法攻擊弱的話便可盡情使用魔法，非常簡單。



TEXT：悟空

光榮給你~甲子園之道~

超人氣育成最新作 PS2發售決定！！

PS2	
製造商：ARTDINK	售價：6800日圓
發售日：夏季發售暫定	
容量：DVD-ROM	記憶：150 KB
1P/SLG/MEM/對應DUAL SHOCK	



「棒球」(或稱為壘球)、一直都是日本很受國民歡迎的運動，以棒球為題所推出的遊戲數目亦多如天上繁星，甚麼機種也曾經出現過，而現在PS2亦終於推出首隻棒球遊戲，名稱是《光榮給你~甲子園之道~》，但這隻光榮給你並不是一隻運動遊戲，她其實是一隻育成的SLG遊戲，因為她的玩法是要玩者帶領球隊取得全國冠軍，即是玩是一隊球隊１３的監督，簡單來說即是育成足球的棒球版。

遊戲歷史



其實這隻《光榮給你~甲子園之道~》已有10年歷史，大家請看遊戲的球行時間表，遊戲的第一集在90年發售，而這隻PS2的「~甲子園之道~」是其系列第五隻作品，雖然遊戲是每年也有新作推出，有兩年更只是遊戲推出移植版而已，但經過了10年時間還有一大班支持者，也實在難能可貴。

遊戲的發售歷史

- 1990年：在PC-98和X68000正式推出第1集
- 1991年：同是PC-98和X68000推出第2集
- 1993年：於PC-98和FM-TOWNS推出第3集
- 1994年：移植第3集到PC ENGINE
- 1998年：移植第3集到WINDOWS
- 1999年：第4集為PS版本
- 2000年：PS2版《~甲子園之道~》



為期七年的遊戲時間



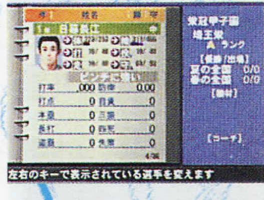
遊戲由開始到結局整個時間為七年，玩者要在這七年時間內將自己所帶領的球隊奪得全國冠軍，不過假若不幸在這七年之內拿不到全國冠軍，可以在下一個七年繼續進行比賽，直到取得全國冠軍為止；遊戲是以一個月作時間單位，每一個月玩者都會擁有一些點數，這些點數的用途就是用作給玩者編排球隊的練習次序和項目，因為遊戲的設計是所有練習的項目都須要一定點數，玩者要將點數平均分配去進行各種練習；除練習外玩者每月都要進行新人面試及每月發生的事件。





能力繼承系統

遊戲是以七年為一個遊戲年期，但每個學生在球隊只會存在三年，到了第四年該學生便會因畢業而強制性離開，這樣就算那名學生的實力有多強也好，他最多只能在球隊效力三年，廠商為了不讓玩家的球隊出現青黃不接的黑暗時期，便加入了一種名叫繼承的系統，這系統可以讓一些新人繼承即將畢業的球手所有能力，例如一個擊球能力很高的球手，當他畢業時電腦便會詢問玩家選擇隊中何人繼承此人利害的擊球能力，這樣玩者便可放心去栽培選手，就算他畢業也不怕他會將辛苦練習出來的能力一拼拿走。







TEXT：SAKURA KI



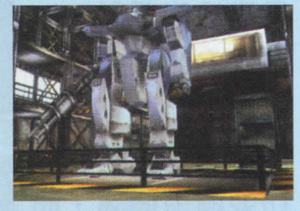
PS
製造商：GAMEARTS/CAPCOM
發售日：予定8月
容量：未定 價格：未定
STG/MEM

最新系統與MISSON

一個追求真實戰場氣氛的立體射擊名作《GUNGRIFFON》，在SS時代已經推出的兩集獲得很高的評價。GAME ART以SS有限的機能，仍可以開發出如此精彩的遊戲，全多邊形的背景和機體，還有出色的系統和充滿實戰的感覺，是獲得好評的原因。這系列的最新作《GUNGRIFFON BLAZE》決定在PS2上推出，遊戲的質素將會大幅提升。現在雖然距離八月還有一段日子，待筆者先為大家介紹一下遊戲的最新消息。

登場的AWGS

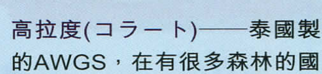
有玩過這遊戲的人，相信也會覺得廠商設計AWGS(遊戲中機體的統稱)的種類很多，而且外型十分吸引。因為今集是系列的續篇，所以登場的AWGS也是曾經在SS版中出現過(125期所介紹的四款也是)。不過今次廠商除了發表三架AWGS是SS版之外，另外一架是原創的AWGS，當遊戲正式推出時，不知會否有更多的原創AWGS出現呢？

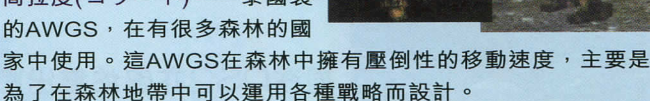


山狄勞斯(サティロス)——原創的AWGS，是意大利製造，在這時代是最新的型號，屬於重裝型的AWGS。機體除了可以裝備很多武器外，右腕的大口徑火砲，給人一種很大的壓迫感，相信會給玩者很大的威脅。



高拉度(コラート)——泰國製的AWGS，在有很多森林的國家中使用。這AWGS在森林中擁有壓倒性的移動速度，主要是為了在森林地帶中可以運用各種戰略而設計。





日古度賓達(ヤークトパンター)——是德國製的AWGS。通常的AWGS是不可以在在地上移動的，但這型號的AWGS和主角日本的HIGH-MACS III有同樣的機能，空中和地面戰也十分適合。





保魯達古拉布II(ブルートルクラブII)——美國製的AWGS，是四腳型的兵器。因為在腳上安裝了COMBAT TIRE的關係，所以便擁有強大的機動力。



最新的戰鬥系統

前作中，玩者是使用雷達去搜索敵人和同伴的AWGS，最新作將會有一個新的系統去取代雷達。玩者的AWGS會使用質量SERSOR去搜索敵人，當在螢幕中搜索到有AWGS的時候，SERSOR會顯示是敵人還是同伴(綠色的「FRIEND」代表同伴，紅色的「ENEMY」代表敵人)。另外還增加了「ZOOM UP」的功能，玩者可以遠距離搜索和狙擊敵人。有了這些新的系統後，遊戲的氣氛將會更加像真實的戰場。



◆ 紅色的「ENEMY」代表敵人

◆ 綠色的「FRIEND」代表同伴

遊戲中的MISSON

《GUNGRIFFON BLAZE》是個充滿戰略性的遊戲，其中有一個MISSON，內容講述因為戰地上仍留下很多平民還未撤走，所以要派遣一些非武裝直昇機接走他們，玩者的HIGH-MACS III便負責保護直昇機安全運送平民回來。首先要為直昇機開路，玩者要走到前面運用SERSOR去搜索適人的位置，然後削減敵人的戰力。當直昇機到達停機坪接載平民時，玩者便要守護停機坪，一個敵人也不能讓它接近，最後玩者還要確保回程時直昇機的安全。本作中除了這版的「保衛」之外，還會有「拯救」、「殲滅敵人」和「破壞要塞」等不同目的的任務。



◆ 保護直昇機安全到達



◆ 要消滅一所有接近的敵人



◆ 也要確保直昇機安全回去

TEXT: IKI

G-SAVIOUR

PS2期待之作！

《高達》，一個不會讓人感到陌生的名字，而今次的《高達》遊戲，更是令人感到「鼓舞」(鼓舞？你會嗎？)的作品。大家還記得上年《高達》20週年記念嗎？當中有一套由荷里活工作人員制作的《高達》電影，這便是《G-SAVIOUR》！現在這《G-SAVIOUR》將以動作＋射擊形式登陸於PS2的舞台上，而且更是DVD的作品，試問各位《高達》Fans又怎能不期待？



PS2
製造商：SUNRISE INTERACTIVE
發售日：予定2000年夏季 容量：DVD-ROM
售價：7800日圓 記憶：未定
STG • ACT／對應DUAL SHOCK

故事


© 1999 SUNRISE Inc.

電影版《G-SAVIOUR》的故事舞台設定在宇宙世紀0223年，而此遊戲故事舞台則設定在電影版之後的1年(即宇宙世紀0224年)。故事描述「地球議會軍」開發了具有極大殺傷力的武器，為了竭止他們的行徑，秘密組織「ILMENITY」(イルミナーティ)便以武力來抑壓「地球議會軍」。本編主角烈士•霍古斯是機動戰士「G-SAVIOUR」的駕駛員，挑戰各種多姿多采的任務。另外，遊戲中亦收錄了動畫版《G-SAVIOUR》(予定今年夏天於日本播放)的宣傳片段，且合共長達20分鐘以上！各位《高達》Fans，大家對此作是否愈來愈期待呢？

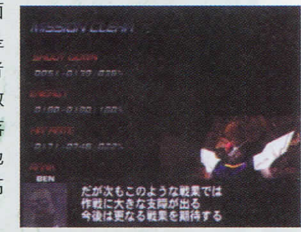
© 1999 SUNRISE Inc.

自動裝備的LOCK-ON SYSTEM

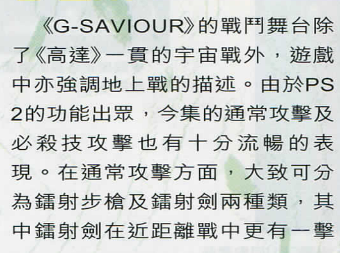
除了以上所述各種多姿多采的攻擊動作外，《G-SAVIOUR》的戰鬥系統還有一個最大特徵-自動裝備的LOCK-ON SYSTEM。



在戰鬥時玩者可透過「準星」來把敵機LOCK-ON，而根據敵機LOCK-ON位置距離的不同，機體所使用的武器也會自動變更(如在一定距離內，機體的武器會變為鐳射步槍)。在遠距離攻擊的場合，向敵機進行正面攻擊或背面攻擊也會令機體的攻擊動作、甚至是所使用的武器也會自動變更。而玩者透過連打方式，更可以連續攻擊把敵機擊倒。最後，遊戲中亦會出現在「落下建築物內的戰鬥」、以及「階層基地攻防戰」等任務，讓你體驗真正的「高達式」戰場。



多姿多采的攻擊動作



《G-SAVIOUR》的戰鬥舞台除了《高達》一貫的宇宙戰外，遊戲中亦強調地上戰的描述。由於PS2的功能出眾，今集的通常攻擊及必殺技攻擊也有十分流暢的表現。在通常攻擊方面，大致可分為鐳射步槍及鐳射劍兩種類，其中鐳射劍在近距離戰中更有一擊必殺的效果。而必殺技攻擊方面，大部份也可給予敵人大損傷，就如LAUNCHER及3連MISSILE等。此外，遊戲中亦追加了攻防一體的緊急迴避技(CIRCUS MOTION ATTACK)，在面對敵機的連續攻擊及複數敵機同時攻擊的時候，這些緊急迴避技便會大派用場。



機體介紹

G-SAVIOUR

秘密組織「ILMENITY」開發的新機體，其裝備可依據戰況來作變更。



J-SAVIOUR

以次世代技術開發的新機體，但老實說它的價值只是《高達》中的「吉姆」。



G 3-SAVIOUR

以「G-SAVIOUR」為藍本再開發的新型機體，其機體設計源自大河原邦男手筆。

BUGU

「地球議會軍」的量產型機體，但它的實力是否等同於《高達》中的「渣古」？



機體設計：大河原邦男

TEXT：小悠

KEYBOARDMANIA

PS2 製造商：KONAMI
發售日：未定
容量：CD-ROM　價格：未定
SLG/MEM/對應KEYBOARDMANIA專用操作器

KONAMI音樂遊戲再度入侵家園！

各位機迷對KONAMI的音樂遊戲相信不會陌生，自KONAMI推出第一代打碟機後，它的音樂遊戲領域便漸漸擴張起來，KONAMI的遊戲設計師就像開竅一般，源源推出其他類型的音樂模擬遊戲，結他機、跳舞機、《pop'n music》等等均大行其道，把KONAMI以往於街機市場的劣勢完全扭轉過來。而KONAMI當然不會錯過這個黃金的機會了。先後把以上各種的音樂模擬遊戲家用化，打進家用遊戲的市場。像筆者的家中已有大部份的KONAMI音樂模擬遊戲，所以便出現了許多這些遊戲的專用controller，令自己的房間變成Band房（笑）。而今次的《KEYBOARD MANIA》也不例外，公佈於PS2推出家用版遊戲。現在立即為大家介紹一下家用版和街機版的分別吧。

◆這個便是《KEYBOARD MANIA》家用版專用的controller。基本上跟街機無異，而售價方面還未定…相信也不會便宜的了。

◆選曲方面和街機大致相同，也是以controller左邊的上下調較擊選曲。

◆在主目錄有NORMAL MODE和REAL MODE兩種難度選擇，REAL MODE是進階挑戰的模式來！

◆家用版的音樂模擬遊戲必有的TRAINING MODE。各歌曲能隨意調較速度，作配合玩者的級數的練習。

◆同樣是修長的畫面，當一推指令像雨般降下時……

◆家用版能改變畫面顯示的，有橫直兩種。

◆家用版的KEYBOARD有特設的FREE MODE，能讓CPU自動奏曲，除了能欣賞遊玩時無暇看的動畫外，也能聽清楚歌曲的演奏方式。

◆除了能設定畫面的橫直外，在家用版能自由調教畫面中KEYBOARD的闊度。不太熟習KEY BOARD位置的朋友也可以配合controller的闊度來調教畫面呢。

◆跟街機版一樣，所有的曲目皆能作二人協奏，但當然要有兩台專用的KEYBOARD controller才行。

以下是由街機版移植到家用版的曲目

NO.	類別	曲名	DJ名稱	BPM	難易度
1	R&B	All the love	La la Moore	106	1•2
2	B3-HARD	BURNIN'	Bunmei, Ryo	173	3•4
3	Progressive	Armajio	Bunmei	183	4•6
4	50's	Shake	Bunmei	175	3•4
5	Cathedral	Henry Henry	Bunmei	203	4•6
6	Dream	Fairy Tale	Q-Mex	140	2•3
7	Love Ballad	My Love	Q-Mex,CHELSEA	87	2•2
8	Ternchcoat Jazz	Dicky's Theme	Naya~n Big Band	160	3•5
9	Retro Techno	Braian Child	Logic System	120	1•4
10	Goa Trance	THE 24TH D	SPARKER	145	2•5
11	Mixed Beat	Confusion	Thomas	131	2•3
12	DETUNE	MR.C.C.	N.R.B	200	4•6
13	K-Classic	Morning Music	Bubble System	90	4•4
14	Maximum	Mighty Guy	CHIHOMI	156	3•4
15	Hip Pop	kimi ni ai ni yukou	Picture Of Lity	123	2•4
16	Maestro	Pf Concerto No.2	Prokochsky	180	3•3
17	Sweetly	Let's go back home（for Chrismas）	Larry Caorin	138	4•5
18	A.O.R.N'BASS	Keyboard MAN	simon	165	5•6
19	Hi Energy	CRISIS OF LOVE	T.R.S.R.feat.MIHO-F	139	4•5
20	Stylish	Shining Dream	MAGIC Project	155	1•3
21	Straight	Shiritori	Fantastic factory	187	1•2

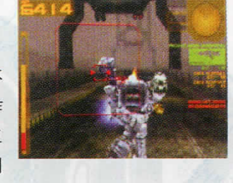
TEXT：小璘

PS2 製造商：From Software, Inc.
發售日：預定夏季發售 售價：6800日圓
容量：CD-ROM 記憶：128 BLOCKS
SLG／MEM／1人／對應i-Link

ARMORED CORE 2

之前幾期本誌已為各位介紹過有關《Armored core 2》的遊戲系統和新增部件，這次就為各位介紹一下有關本作的重心——三大勢力，與及配置Armored core部件要注意的事項。

三大企業的背景



雖然舞台與上集中同是於火星上，可是當中進行紛爭的企業將會有點不同。在本作中將會由三間企業開始，它們就是「Zio Matrix」、「Emeraude」和「Blitz」，各位可看看它們有何背景，從而決定加入哪間企業進行與敵人展開一場激烈的龍爭虎鬥。

火星上的秘密

Zio Matrix





歷史：在上集中出現的一大企業「叢雲．Millennium」屬下的其中一個社團，所以其勢力與經營歷史都比起其他企業較強大和長久，它的勢力還強勁於國家，可以說是一間「老字號」的實力型企業集團。

零件特性：由於Zio Matrix有豐富的製造部件經驗，所以它們所製造的也是「質優料靚」，性能比較高，同時亦能將部件的的能力發揮至最大的部件。不過亦由於這個原因，所以在發揮高性能之餘亦會消耗很多能源。因此在選擇使用其製造的零件時除了要留意其效能，亦要顧及其所消耗的能源。

Emeraude

歷史：與Zio Matrix同樣佔優的企業，雖然Emeraude的勢力不及Zio Matrix強大，但其實力亦是無可置異的。它視Zio Matrix為競爭對手，所以喜歡採取積極而強硬的態度去作出行動，從而從Zio Matrix中奪回優勢。

零件特性：Emeraude所製造的部件基本上是參照舊有的部件來研究出更加高的性能，所以部件的能力比起其餘兩間企業來說，它是有一定的保證。另外，亦由於Emeraude不用使用太大投資於開發新剖件上，所以部件的價錢亦是比較便宜的。



Blitz



歷史：在一次火星騷亂中提供Armored Core部件而出名的企業，是部件界的新勢力，其實力還可以發揮。由於是新掘起的企業，所以要打倒其他企業就必需向零件上著手，以增加自己的優勢。



零件特性：因為歷史始終也比其餘兩股勢力短，所以其製造部件比較前衛，與其他企業所生產的不同，可說是突破舊模式的框框。雖然有新穎的設計，但其性能就因此而無法估計。

配置部件

若各位有玩過上集的話，也知道為了要令自己的Armored Core更加強勁，各位就必須利用賺取回來的金錢，來添置更高性能的部件。上次也為各位介紹過這次的Armored Core將新增了部件，令部件的種類增加至12種之多吧！而部件的種類分別為「Head」、「Arms」、「Legs」、「Booster」、「FCG」、「Generator」、「Radiator」、「Inside」、「Extension」、「Back Unit」、「Arm Unit／L」和「Arm Unit／R」，各位只需像「執藥」般配齊每種部件，便能組合成一部「基本」的Armored Core。

不過在配置部件的時間，要注意自己想用的戰術，因為若想以高速度作回避和攻擊敵人的話，部件的重量就一定不能過重，不過一些威力強大的部件之重量就通常會很重，究竟玩者想注重速度還是力量，這就要看玩者的需要了。

TEXT ：SAKURA KI





RPG是十分受歡迎的遊戲種類，在每個機種也有它的RPG代表作。好像PS的《FF》和N64的《薩爾達傳説》，而SS的代表作便是GAME ART的《GRANDIA》。自從公佈了續篇《GRANDIA II》會在DC登場後，一直受到各界的關注。現在發售日已經決定在8月3日，各位FANS隨了等待那日來臨之外，還可以留意本刊報導的最新消息。

DC
製造商：GAME ART
發售日：8月3日
容量：GD-ROM　價格：未定
RPG/MEM

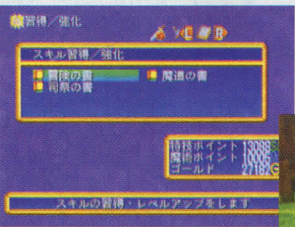
最新系統CHECK！

新的奸角？！

上期介紹了「自動木偶」——迪奧（ティオ）之後，現在還有一名新的角色登場，他是被稱為「破壞的魔人」——美魯科斯（メルフィス）。他擁有俊俏的面孔，面上載上長角的面具，身穿上獨特的服飾，而且眼中還流露著冷酷的目光。但是當他笑起上來的時候，便會表露其瘋狂的性格。他除了腦海充滿了殘酷不仁的策略外，還擁有華麗而強勁的劍術，是個文武全才的魔戰士。現在他還希望可以習得全世界的人也會恐懼的魔法，相信他會是主角的宿敵。

戰鬥和成長

玩者在冒險時遇上怪物時，便會立即進入戰鬥畫面，前作中得到好評的半實時系統仍會保留。魔法系統會有改動，前作使用魔法石後，便可以選擇一種魔法屬性開始修練，但之後不可以改變。今集的魔法之源是一些裝備品，而且種類也不少。另外，相信復合屬性仍然會存在；成長系統方面，前作中修練特技是不需要使用物品的，但今集卻要一些「書」才可以修練，例如冒險之書、魔法之書和司祭之書等。最後今集還會追加特技POINT和魔法POINT，是前作中沒有的東西。





食飯系統

因為這系統在前作中很受歡迎，所以今集仍會保留。主角和同伴在食飯時，可以進行交談，除了一些有趣的對話之外，還會得到一些有助進行冒險的情報。



方向盤系統

3D立體背景的遊戲，加上可以自由改變視點的話，便會經常產生混亂的方向感。不過前作中在畫面的右上角會顯示一個方向盤，它除了會表示方位之外，還會把目的地的方向指示出來，這樣便不會產生混亂。今集仍會使用這方便的系統，並且強化它的功能。例如指示目的地的方向時，還有一個圓形去表示距離，玩者越接近目的地，圓形便會越細。另外當不知道要去那裡時，只要按下Y掣，方向盤之下便會出現目的地的名稱。最後當走入迷宮的時候，這系統還會引導玩者前進。



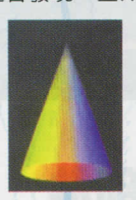
ACTION系統

玩過上集的人也會知道，冒險的途中要過一些特別的地形或開動某些機關的時候，也會出現一個問號的ICON，只要在ICON上再按ACTION掣便可繼續前進。《II》仍會保留這系統，但不會只有一種，還會有各式各樣的ICON出現，如跳、ACTION、上和落等。最特別的是一個訊息的ICON，它會教導玩者戰鬥的重點。另外冒險途中出現的植物和岩石是可以破壞的，有時候還會發現一些ITEM。













deSPIRIA

PS2 製造商：ATLUS　售價：未定
發售日：2000年內發售暫定
容量：未定　記憶：未定
1P/RPG/MEM/



突破傳統RPG的遊戲

以女神系列聞名的ATLUS繼《魔劍X》後終於發表第二隻DC遊戲，今次ATLUS一如以往利用他們獨特創作意念設計出這隻《deSPIRIA》，創意獨特是ATLUS的特點，究竟這隻《deSPIRIA》能否帶給大家如女神系列般精彩的遊戲？

遊戲故事

遊戲的故事發生於2070年，世界剛爆發了第三次世界大戰，在這次戰爭中人類因為使用一些威力強大的武器，令到地球三分之二的人類死亡，異常慘烈，其後人們稱這次戰事為「詩篇戰爭」。22年之後，餘下那三分之一的人類開始個別組織起來，成立了兩個勢力，一個是世人認為是神所派來的使用「教會」，另一個是與教會敵對的「異端」，異端的人都是一些受戰爭影響令遺傳基因發生異變的人，比一般人都力量都要強；而教會卻是治療受戰爭影響被改變基因的人，完全沒有戰鬥力，但雖然他們沒有戰鬥力，他們卻另外組織了一班秘密部隊，這班秘密部隊叫做「武裝侍女團」，在團中的人每個都有一些特殊能力，而我們的主角亞露亞便是團中的一員。



戰鬥

遊戲的戰鬥方式是以一種名為廸喙猛堃(MIND)的精神力量與敵人展開戰鬥，除了本人會參加戰鬥外，主角更可以操縱已被實體化的感情力量(MIND)，一場戰鬥中最多可以操縱兩隻MIND，但操縱MIND不是主角的專利，因為有些敵人同樣擁有這種將感情實體化將它們操縱的能力，而戰鬥時只要將操縱MIND的本體擊倒MIND亦會隨之消失，另外在每場戰鬥中主角都會得到一定數目的經驗值，當經驗值累積到一數目時主角便會升級，這與所有RPG遊戲一樣。



道具

武器和防具是RPG不可缺少的物品，這隻《deSPIRIA》亦不例外，遊戲中會有多種武器、防具和道具出現，不過那些武器和防具裝備的方法卻有別於一般RPG它們的裝備方法就是將之植入體內，而且「裝備」武器及防具時的畫面亦有一定的驚嚇程度，將道具植入體內這概念非常新鮮，不知遊戲還有沒有其他更特別的東西呢？



角色介紹

アルーア（亞露亞）



遊戲主角、18歲，外表非常冷酷，擁有能看穿人思想的特殊能力MIND DIVE，亦可以操控MIND(感情被實體化)與敵人戰鬥，在教會的「武裝侍女團」當暗殺者一職。

チャニ（CHARLE）



女大學生一名，15歲已取得三個博士名譽的高材生，在一次上學途中被卷入一突發事件，事件中受到很大打擊，現在變得對任何事都變得非常不安。

ジョー（JOE）



他是手執教會重要資料的重要人物，除此之外他的一切都是個謎，但可以知道他對主角亞露亞的事都非常清楚，而當主角每次想調查他的思想時都不會看到甚麼東西。

TEXT: 小悠

繼《神之BOARD GAME~GAIA MASTER》後的CARD GAME新作
鈴物語
鈴ものがたり

PS
製造商：CAPCOM
發售日：發售中　容量：CD-COM
價格：4800日圓　記憶：1 BLOCK
RPG/MEM/

這個《鈴物語》是近期十方珍貴的CARD GAME形式的RPG，而且是由不多並產RPG的CAPCOM所出，是的確有一定魅力的。若大家有玩《神之BOARD GAME~GAIA MASTER》的話可能會覺得《鈴物語》有點兒沈悶。因為這個CARD GAME RPG的戰鬥模式統一了只是進行紙牌戰鬥，沒有像《神之BOARD GAME~GAIA MASTER》那般多樣化。不過遊戲也有可取的地方，CARD GAME形式的戰鬥要求的技巧也相當高，對玩家的確是個挑戰。而且玩家組合套牌時的一份樂趣和用自己的一套咭去戰勝別人的成功感是其他RPG沒有的。當自己越來越強的時候便希望向更多更厲害的對手挑戰，改進自己。這就是《鈴物語》的遊戲樂趣了。

STORY

故事講述天上界有一套七個的鈴，它們均有不可思議的力量。有一次天神之子‧鈴丸偷偷拿了這七個鈴到處遊玩，可是卻太得意忘形把七個鈴的其中五個遺落在人間界。鈴丸盜鈴和把其中五個遺失掉的事情最終被天神發現。憤怒的天神於是立令鈴丸下凡把這五個流落人間的鈴找回來，本故事亦由此展開了。



貪玩的鈴丸偷拿了七個鈴拋來拋去。



掉以輕心的把七個鈴其中五個遺落人間。



在人間持有這五個鈴的人。

開始遊戲

在故事展開前先改主角的名字，若沒有改變的話便會用回鈴丸這個名字了。起初時主角在一條村莊的神社中登場，而且會很快出現第一回咭牌戰鬥，但是無須慌張，





因為起初的戰鬥會有一個天界的小仙子指導玩者如何使用咭牌戰鬥的。一場戰鬥以十個回合為限，每個回合中先出補助咭，後出攻擊咭，而攻擊咭是和對手一起出的，於是預測對手下這回出什麼牌便是至勝的關鍵。

戰鬥模式

一場戰鬥以十個回合為限，先把對手的HP扣光了便是「完勝」，而「完勝」的經驗值和金錢的也是比一般的戰鬥會高多一倍。而在

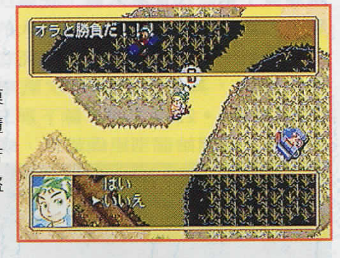




十個回合內打倒不了對手的話便以HP的多少決勝負，這是個很簡單明快的戰鬥模式。

對戰的敵人

在村中和城　也有頭上有咭模樣的人讓玩者挑戰的，在城外也隨時有強盜出現跟你以紙牌決勝，若敗了便得賠銀兩給他們，而且強盜





使用的咭攻擊力很高，戰術也很高明，所以每次戰鬥必須回復好HP，否則很快便落敗了。一般的對手戰勝是有EXP獲得，令玩者提升級數，增加HP的最大值。除了以上兩類的敵人外，還有在城中設有一些鬥技場，只要支付參加費用便可以參加比賽，勝出的話便能獲得獎品和領回參加費用，而獎品大多也是補助咭，間中會有攻擊力十分高的攻擊咭。但鬥技場的對手是和玩者的級數相同的，玩者越強他便越強，而且他使用的套牌跟玩者一模一樣，連補助咭也相同。



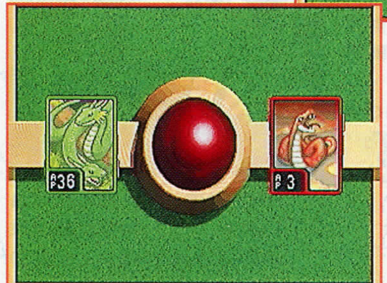


但可惜這般強勁的對手即使戰勝了也是沒有任何EXP獲得的，但這絕對是使玩者變強的最快方法。

咭屬性和攻擊力

既然是個CARD GAME RPG，戰鬥當然是以紙牌戰鬥方式決勝負。主角手持有兩種戰鬥咭，包括是主要的攻擊咭和補助咭。攻擊咭有三種屬性〔水、火、木〕，其屬性互相克制，水克火、火克木、木克水。而每張攻擊咭上也有攻擊值〔AP〕，AP越大給對手傷害越大，但留意AP20的水屬性咭是戰勝不了AP1的木屬性咭，AP20的火屬性咭亦是戰勝不了AP1的水屬性咭的，因為屬性是戰鬥的關鍵所在。當對手和玩家也以相同屬性的咭出陣時便以咭的AP高低來決一勝負。





掘地和釣魚為生的神仙

主角鈴丸不論在村內村外也可以按p掣來掘地。能掘出的的東西有很多，例如錢、骨頭、補助咭、蚯蚓等，在田　更可以掘出蘿白等蔬果。掘出來的蚯蚓可以用來造魚餌，供玩者在湖和河邊釣魚之用。骨頭可以用來飼養小狗，而魚則可以用來飼養小貓兒，提高牠們的友好度。



十分現代化的城鎮。



把寺院的地面全掘起來了。

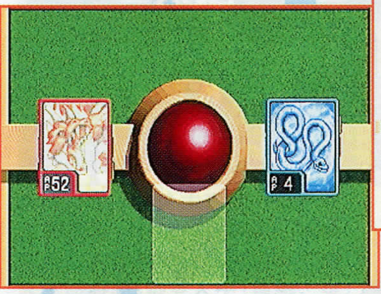


到碼頭釣魚去。魚是很值錢的東西來。

補助咭的運用

補助咭是在戰鬥時給玩者補助的，以加咭屬性的AP和減對手咭屬性的AP為主，也有逃走咭和封印對手出補助咭等，每個主導回合玩者都能使用一張補助咭〔出牌先的玩者為之主導，基本上一場玩者有五次主導權〕，它能和攻擊咭配合用以進攻和誘敵。例如玩家以先出補助咭「火屬性AP雙倍」，但卻在出攻擊咭時以木屬性咭出陣，目的是誘導對手意為玩家以火屬性攻擊咭出陣，便水屬性咭對抗「火屬性AP雙倍」的威脅，那麼派出的木屬咭便成功把誘導出來的水屬性咭擊破了。這些戰略對紙牌戰鬥的勝負有很大影響。





誘導對手是高技巧來的。



封印對手出補助咭可能會預測不到對手下一回出什麼牌。

補助咭是在戰鬥時可令戰局逆轉過來。

補助咭和戰鬥咭不同，它用了便會消失，所以要經常補充。除了在城中的商店買到外，也能藉著食物吸引貓狗成為同伴，然後借助小狗的嗅覺聞出位置再發掘出來，或者是由小貓爬上高處拿取。貓狗的級數越高越易於使用牠們的技能。

城中的商店可以補充補助咭，有不同種類選擇。



屋頂上的咭和物品也可由小貓爬上高處拿來的。



小狗的嗅覺聞出咭的位置了，快發掘出來。

BY隨風



PS	
發售商：KID	
發售日：發售中	
售價：6800日圓	容量：CD-ROM
AVG/MEM/震動手掣	

得把口！

其實玩這類遊戲，差不多真的只需一把「口」就可以完成了！反正都是用對話來抓著女孩子的心嘛！不過今次這隻遊戲有好像有點不同，不能只靠甜言蜜語就能令女孩們貼貼服服呢！到底有何特別之處？現在就為大家作介紹！

在愛河中浮沈

跟「妹妹」發展一段情

二年前，兄妹倆因為父母發生交通意外而被迫分離，當時他倆年紀還少，即使分離亦只有玩伴分開的悲傷。而現在，當年青澀的小男孩已漸趨成熟，跟婷婷玉立的義妹相逢後，竟忍不住內心的悸動。到底主角最終的抉擇會是誰？是可愛的義妹，還是在主角身邊打轉的花蝴蝶們呢？又或是，他跟「中X英雄」同樣命犯天剎孤星，將會無伴終老，孤獨一生？



又來對話！

跟一般AVG遊戲一樣，玩者跟女孩的好感度完全取決於玩者跟女孩子對話的時候所作出的回答，只要一不留神就會傷害到女孩子的弱小心靈，要留意這一點。而且回答亦是能否看到美麗CG的重要因素之一，例如妹妹問你是否吃飯，答「是」的話就可看到一幅妹妹正在作飯的CG。

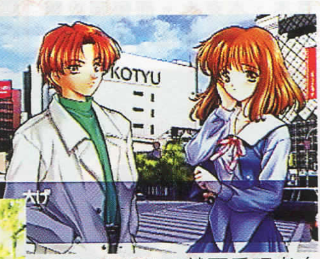


遊戲操作

按鍵	功能
□	/
△	設定畫面
×	自動進行/取消
○	跳對話(每段)/確定
R1	對話柜暫不顯示
R2	重閱之前的對話
L1	/
L2	快速跳過所有對話直至有選項

沒有時間限制

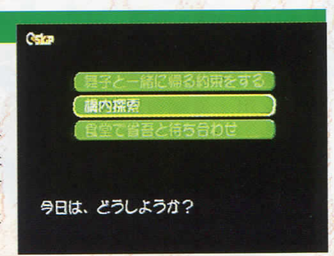
跟一般的戀愛遊戲不同，此作並不需要玩到某一個時期，才可決定主角的能力值是否能取得女孩子的歡心。只要當主角跟女孩子發生了一定數量的重要事件後，就會自動步向結局之路，只是該結局是GOOD ENDING或BAD ENDING就要看玩者自己的努力了！這樣說聽起來也許很容易的樣子，但基於此作是一文字式戀愛遊戲的關係，只要玩者答問題的時候有什麼錯處，有可能立即中斷了跟該位女角的情路，要小心呀！





比較自由

一般AVG都只是跟著劇情走，而且可選擇的分歧點亦少之又少，實在很悶。而這隻遊戲最令人讚賞的地方，就是每一天都可讓玩者決定自己想找的對象，以盡快達成結局。而遊戲的進度亦很快，每一天都有新的事情發生，只要留心對話的內容，要成功追求女孩子並不是難事。而且最重要的是，女孩子不會因為你常常不去找她就鬧脾氣，她們自己的故事不會因為別的女孩而有所改變，可以用同一個SAVE慢慢玩。(當然因為時間的經過，有某些CG會MISS了)





此「夢」迷離

白天，是主角全力進攻的時間；但到了晚上，卻有可能變成玩者地獄的深淵。此遊戲其中一個比較特別的地方，就是它喜歡在晚上主角的「夢」中交待角色們的往事，例如主角跟妹妹(舞子)以往的相處情景、第一次見面時那小小的可愛舞子。又或是在夢中得知原來彩女是一位存活了四百多年的「人」，在上輩子就是主角的情人…等。這些事件將會成為遊戲往後發展的重要事件，要小心留意其內容呢！





爆機特典 GO！GO！－

都説過遊戲中有很多特別事件，既然如此，不把它們好好保留起來豈不是太可惜了嗎？此遊戲當然有CG重溫的模式啦！不單CG，連音樂及小遊戲亦可以再次重溫，捧吧？而除了音樂之外，CG及小遊戲皆是需要在遊戲中自己親自發現後才可以再次重溫，加油喇！





遊戲中的遊戲－

此遊戲另一個挺特別的地方，就是當中加插了不少小遊戲，令各位可以從一大段的文字中得到暫時休息。可是這些小遊戲卻不易發現，往往需要發生過某些事件，而且當中所回答的答案皆正確，才可以好好享受到小遊戲。但為了玩可愛的小遊戲，又可以在爆機後再次重溫，多試幾次吧！小遊戲一共有五個，分別是「競泳」、「愛之棒球」(愛のキャツチボール)、「黑色刺客」、「神籤」(おみくじ)及「源著路線飛盤吧！」(ポールはレーンに沿つて)。





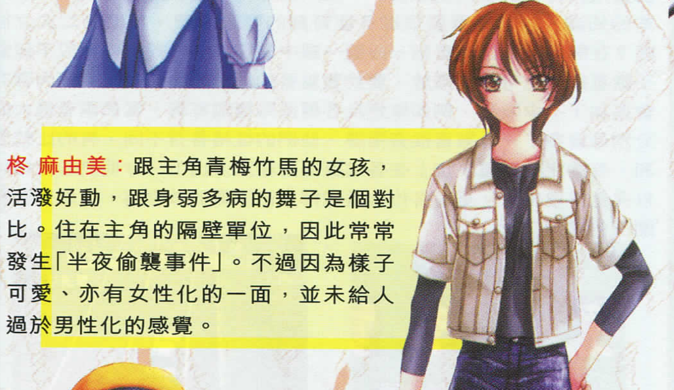
六美圖－

又到介紹美人的時候了！就是嘛，玩追女遊戲又怎可能不知道對象的樣子呢？廢話少説，現在立即送上各女孩的詳盡資料，不論你想要溫馴的日本小女人或是野獸般的男人婆都式式俱備！

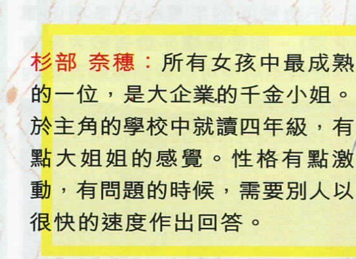


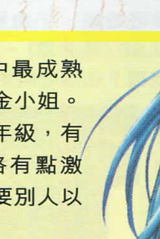
高坂 舞子：這個就是主角沒有血緣關係的可愛妹妹了，當時因為父母遇到交通意外而跟主角分別被寄養於兩個家庭中。因為舞子要入讀大學的關係，而學校亦正是主角所就讀的大學，因此兩人再次相逢，並開始兩人微妙的新生活。

池柳 彩女：大學附近高原黑田神社的巫女，給人冷冰冰，沒有人的氣息的感覺。可是當她穿上便服時，卻跟一般高中女生無異，只是比較沈靜。只不過，她真實的身份其實是…建議各位討厭鬼怪的玩者，不要把她當成追求對象會比較好。



柊 麻由美：跟主角青梅竹馬的女孩，活潑好動，跟身弱多病的舞子是個對比。住在主角的隔壁單位，因此常常發生「半夜偷襲事件」。不過因為樣子可愛、亦有女性化的一面，並未給人過於男性化的感覺。





杉部 奈穗：所有女孩中最成熟的一位，是大企業的千金小姐。於主角的學校中就讀四年級，有點大姐姐的感覺。性格有點激動，有問題的時候，需要別人以很快的速度作出回答。

小和田 優夏：因主角跟舞子逛街時突然被邀請成為模特兒而認識的女孩，就讀主角的大學文學系二年級，興趣是美術。個性天真爛漫，而一身獨特的打扮更是令人印象深刻。只不過，她是料理白痴，可是卻要作出特訓，想追求她的玩者要有心理準備囉！



立花智里：智里是主角認識的所有女孩中最年輕的一位，還只是一名高中生。樣子可愛，但卻意想不到的強硬，對於自己的意見十分堅持。喜歡占卜的她是因為戀愛煩惱而到主角的學校從而認識主角，不知道當時她會否有「啊！就是他了！」的感覺？

TEXT：無牌教官NEMESIS

GET THE LICENSE

打機學駕駛？

PS	
製造商：Twilight Express	
售價：6800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCKS
1P／SLG／MEM／對應DUAL SHOCK	



在之前有不少遊戲生產商推出模擬職業駕駛遊戲，有時是駕駛列車、有時則是駕駛民航客機，而且它們大部份也出奇地受歡迎，難道是因為玩者開始對沒有甚麼規則限制的賽車遊戲生厭？這《GET THE LICENSE》亦可說是模擬職業駕駛，不過裡面玩的不再是專業人仕的東西，而是考車牌！不是專用人仕的車牌，而是一般私家車的車牌。由於遊戲由「全日本交通安全教育中心」監修，裡面的考試非常之嚴謹(但最好不要相信全部內容)。加上名聲優配音，想考車牌的讀者不妨一玩。



操作方法

←／→	左轉／右轉
↑／↓	轉波
□	扣安全帶／HAND BRAKE開關
△	視點轉換
×	開動引擎
○	觀看周圍環境
L1	倒後鏡
L2	側鏡
R1	加速
R2	剎車

入學的程序

既然要考車牌，那麼便要到入讀駕駛學校了。入學要做的事不多，首要的當然是閣下的大名，還有閣下的性別及日期，之後的是選擇學自動波(AT)還是手動(MT)波，兩者操作方法大有分別，初學者最好選擇較簡單易明的自動波，接著便要進行一個小小的測驗，內容也相當有趣，完成後便會開始課程。



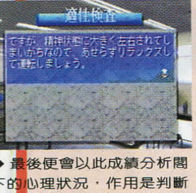
◆緊記掣的出現次序然後順序輸入

◆究竟那一條數會有較大的答案？



◆看準C字開口的位置後按相應的掣，愈遠愈好(因為這是測視力)

◆連續按L或R掣盡量令假人在限時內不跌下



◆最後便會以此成績分析閣下的心理狀況，作用是判斷閣下適不適合駕車……



◆當綠燈出現立即按○掣，實在非常考驗玩者的反射神經

學習的內容

雖然電視遊戲有不少賽車遊戲，但實際上考車牌怎會只有實習(駕車)的項目呢？故此除了實技教習(駕車)外更設有學科教習(筆試)，他們的內容如下。

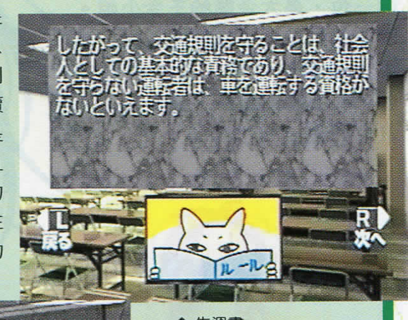


實技(技能)教習

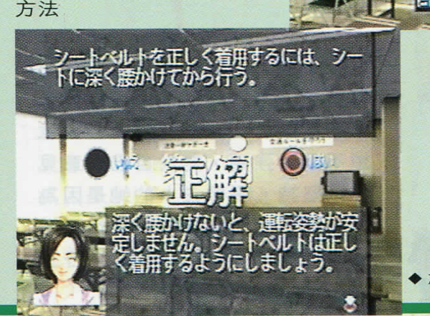
接受完著重理論的學科教習後，是時候要進行實習了。在第一次的實技教習中玩者只需練習一下基本的操作方法和開車的程序等等基本的知識，並未不需要依從各種苛刻的要求駕駛。那麼第二次之後呢？在開始前各位會看到一段這一課中的要求的片段，此片段不但會不斷重播，更可快速播放，要找要重看的部份也比較容易。而內容亦會追加了不少限制，例如車速及各種道路標識等等。當然兩者最大的分別是會多了一位教官從旁指導，他們的性格各有不同，有的比較溫和、有的比較嚴厲，加上在各名聲優的精彩演出下，令他們的性格可以完全表現出來。至於各位能否選擇自己喜歡的教官嘛……這便要看閣下的運氣了。

學科教習

所謂的筆試其實即是問答遊戲，不過裡面的不是MC(多項選擇題)，而是TRUE AND FALSE(是非題)，即使靠撞亦會有較大機會生還。至於答案可在哪裡找到？在測驗開始前便可以看到有關測驗內容的資料……冇錯！即是叫閣下在測驗前溫書，只是溫書的時間是沒有限制的。但要留意切忌「死讀書」，因當中有部份問題是這堆資料未必有的，而且問題的是不會只將資料的內容改一點。各位亦可在自習室熟習一下答問題的方法

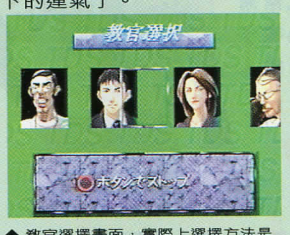


◆先溫書





◆之後開始測驗



◆教官選擇畫面，實際上選擇方法是隨機的



◆介紹課堂內容的短片，必須緊記每一細節



◆開始了，唔想「肥佬」便要依照教官的指示



◆終於完成，不過「肥佬」(不合格要重新開始教習)

TEXT：小悠

Premier Manager 2000

美國出產的管理球會模擬遊戲

PS	
製造商：Infogrames2000	
發售日：發售中	容量：CD-ROM
價格：美版	記憶：15Block
SLG/MEN/對應DUAL SHOCK及滑鼠操作器	

由日本SEGA推出的球會遊戲相信大家不會陌生，它不論在SS和DC也很受歡迎。而近來也有另一隻球會模擬遊戲推出了。今次這球會遊戲由美國Infogrames公司所開發，並且請來許多有關球會運作的專家作為這模擬遊戲的顧問，使遊戲像真度和耐玩性大大提高了，再加上能四人同時遊戲的功能，喜愛球會遊戲的朋友是不能錯過。

遊戲開始

先在欄中設定遊戲的人數。最後是選擇Game type，有Career和Manager兩類。Career Mode是讓玩者在電腦予先設定的球會下經歷創設球會的事情，初學者適用的模式。而Manager Mode是由玩者自己親手創設新的球會，包括安排場地、簽球員入伍和上場比賽等等也是由玩者安排的，是個高難度的模式。





當設定好以上各項模式後便來到球會命名的版面，選一個有型的名字吧！命名完畢後就是設定基本隊員的時候了。玩者要在眾球隊中選擇其中一隊用作基本的成員，再到日常版面中安排一切球會的事務。而在日常版面中共有7項讓玩者選擇的指令。





Finances

財政項目。包括安排球員的月薪、球會場地的建設〔例如鋪設草地、加設座位、上蓋、球員宿舍等等〕，還有醫療和培訓也是在財政上要安排的。當然門票發售也是在財政上的重要項目之中。



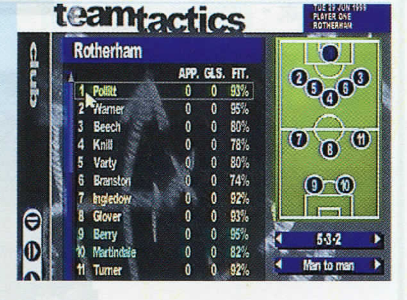
finances

Financial summary

Bank balance

Tactics

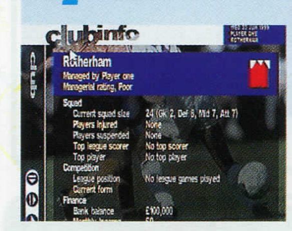
戰術的安排。由班主安排球員擔任的位置，再設定陣形和戰術作整體訓練。也能由班主自行編出新的戰術和球員的組合。這是最考驗玩者的戰術的部分。



Summary

這項指令能立即讓玩者清楚看到球會的名稱、班主〔玩者的名字〕，領導才能的評級、球員數目、最佳射手和最佳玩家〔多人遊戲模式才會顯示〕。也有比賽成績和球會財政狀況的要領顯示出來，令玩者一目瞭然。

clubinfo



Squad

這項是顯示球員狀況的指令，玩者能了解球員的能力值、入球數字和在隊中活躍的程度有多少。除了球員的狀況外，也有顯示玩者隊員的身價，方便班主進行球員交易。

squadinfo

clubinfo

Training

球員訓練的項目。班主可以指示教練給個別球員特別訓練，以改進球員不足的地方。當中有防衛、攻擊、陣形和個人技術等給班主選擇，在經過強化後你旗下的球員約會成為精英。



Scouts

顯示聯賽成績和球隊的名次。也能得知有關其他球隊的情報。

scouts

Jobs

聘請球會的工作人員，例如財政、書記、球隊教練和治療師等等非球員人仕入伍，協助班主行政上的工作。在聘請名單中會顯示該人物的領導能力和管理才能，當然還有他要求的薪水也有讓班主參考的。





TEXT：小悠

集GT和Proto type比賽於一身的極速競賽

TEST DRIVE LE MANS

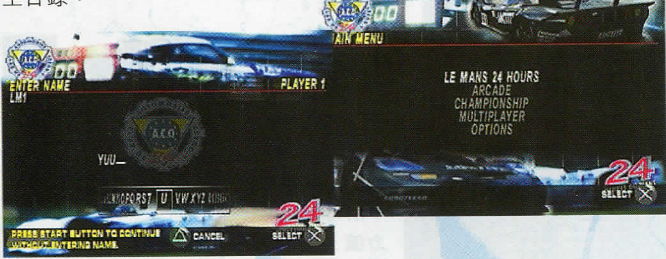


近來的賽車遊戲為了吸引更多的玩家，於畫面的解像度、像真度和可玩性也有不少改進，希望在用機市場中吸納喜愛打街機賽車遊戲的玩家。而隨著玩家的要求越來越高，創作賽車遊戲便越趨向多元化。今次由美國公司INFOGRAMS所推出的《TEST DRIVE LE MANS》便是以集GT1、GT2和Proto type於一身為主要賣點的賽車遊戲。除豐富了車的類別外，於遊戲畫面上也力求改進，提高遊戲的像真度，使玩家更投入。雖然畫面質素跟街機的賽車不能相提並論，但在家用機的角度來看這也是個不俗的作品來。

開始遊戲

遊戲開始時先讓玩家選擇三種國家語言的其中一種作為遊戲顯示的語言，有美國、法國、西班牙。接著玩者須要輸入自己的名字，這是代表玩者在比賽中的稱呼和名行榜中也是用這個名字的，請小心命名。後來到遊戲的主目錄。





ARCADE

顧名思義是街機模式，有CHALLENGE、TIME ATTACK和QUICK RACE三種比賽選擇。CHALLENGE是挑戰賽。因應不同的杯賽玩者使用的賽車也不同。TIME ATTACK是最快圈速記錄模式，是以打破目標圈速為目的的比賽，基本上和CHALLENGE相同，也是有三種杯賽選擇。最後是QUICK RACE，共設定有多少對手參賽（最多有7個），再任意選定賽車後便到set車的時時候，設定是用棍波還是自動波，剎車掣等等。最後選擇跑道作賽。

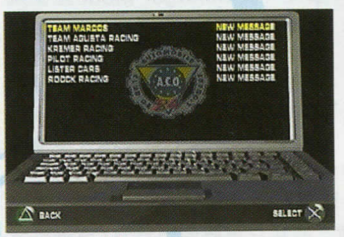


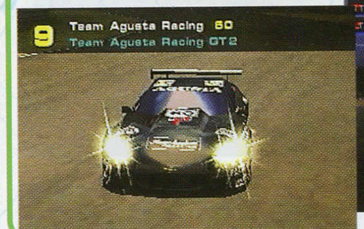


LE MAN 24 HOURS

這是這個遊戲的故事模式。玩者可以選擇AMATEUR（業餘）和PROFESSIONAL（職業）兩種模式，AMATEUR是初學者適用的模式，使用的賽車在操控上和跑道的設定上都比較容易。而PROFESSIONAL是進階者適用的模式，使用的賽車種類較多，但跑道難道也高了許多。玩者在LE MAN 24 HOURS MODE中有不同的比賽選擇，勝出後便選擇其他的比賽逐一完成。有隊際賽、身手賽、試車、越野賽等選擇。筆者最欣賞的是有夜間作賽項目，因為它的畫面表達得頗細緻，不論在天氣和背景的光暗的變化，也可以充分表現出來。





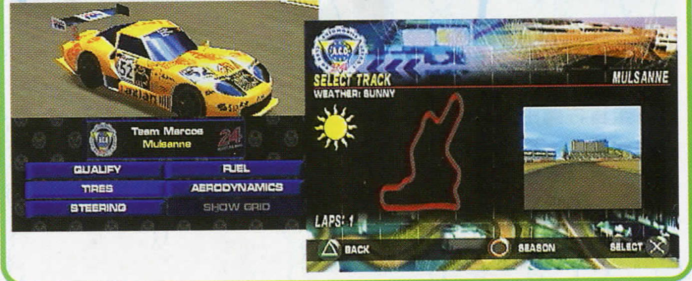




CHAMPIONSHIP

以隊際形式進行的世界賽，在比賽中有另一個隊友一起作賽，以隊際分數作為勝出的條件，玩者必須要和隊友配合作才能令車隊獲得佳績。而跑道當然是由電腦安排的，每次比賽的場地也不同，但可供玩者在正式出賽前試走跑道一次。







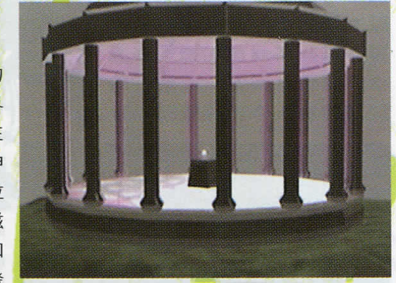
PICS大冒險

挽救磁力世界的小狗兒



這個以磁力為中心的Action Game在創作上也花了不少心思，例如於動作和攻擊上加入了磁力原理的要素，人物設定上也配合了磁力為主題的敵人和BOSS。但是令人最意想不到的是這遊戲的難度也不少呢，完成要花許多時間的，使它的耐玩性提高了。

STORY



這個是位於我們未知道的異次元，磁石世界『Magnetica』的物語來。在Magnetica世界中有一座神殿。神殿中安放了一粒Magneticsa Stone，它的磁場能令全個磁石世界得到和平。但是有一天不知為何發生了意外，Magneticsa Stone從神殿鬆脫下來，掉落在平凡世界中。掉落的Magneticsa Stone剛好給一隻叫PICS的小狗兒吃了！令小狗的身體充滿磁力，把附近的金屬也吸引來了，使牠不能動。這時候磁石世界的長老出現為PICS解圍，並教牠操縱磁場的技巧，令牠得到自由了。長老告訴牠因為磁石世界沒有Magneticsa Stone而失去平衡，令住在磁石世界，平常很溫和的磁石人失常了，各人也像怪物一般。為了使自己身上的磁力消失和令磁石世界回復和平，PICS必須，把Magneticsa Stone放回神殿上於是便開始了磁石世界大冒險。





操作說明

L1	是把鏡頭轉到PICS身後的背後去
L2	顯示全體地圖
R1/△	轉換磁極
R2	慢步
×	跳躍
○	射擊
□	無極化

開始遊戲時會進入MAIN MENU，當中有五個MODE給大家選擇。

STORY MODE

是遊戲的主要模式。主角PICS把Magneticsa Stone放回神殿的旅程。全部總共有五個世界，各世界也有三個舞台和一個BOSS。把BOSS變回正常便完成了一個世界的冒險。



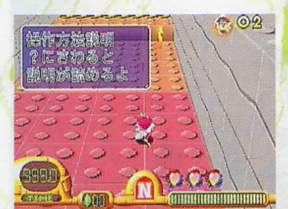
ファラデー草原
ステージ 1

STAGE SELECT

能自由選擇玩者完成了的版面進行遊戲，可以讓玩者多加鑽研版面如何攻略。

ステージセレクト
ファラデー草原
決定 キャンセル

TRAINING MODE



基本操作的訓練模式，會指導玩者一切最基本的東西，例如跳躍、攻擊、轉換磁極、磁力跳躍和超級磁力跳躍等等。



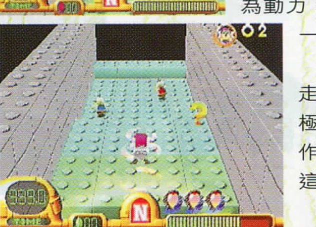
轉換磁極的使用十分廣泛，在攻擊方面需要轉換磁極來消滅不同磁極的敵人，以N極的射擊去消滅S極的敵人，相反以S極的射擊去消滅N極的敵人。

無極化能使玩者不受磁場的影響，避過磁力點的吸引和排斥。





磁力跳躍是在磁力點上以相反磁極的排斥作為動力，作出比一般更高的跳躍。



超級磁力跳躍是以無極化的狀態下走上磁力點，再於一般跳躍上放開無極化的按鈕，令玩者在普通的跳躍上作配合相反磁極的排斥作二重跳躍，這可是遊戲的高等技巧來。

BY隨風

久遠之絆 再臨詔
前世、今生



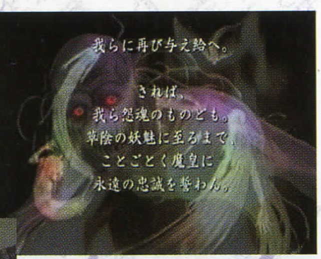


在世上真的有今生來世的存在嗎？在「今生」，又有沒有可能會存有「前生」的記憶呢？經過無數的輪迴，還是不斷地找尋著心目中的另一半，不論其臉孔、身材甚至性別已經不是原來的那個「她」，只要喜歡的心情不變，一切都沒關係。只是，每次的轉生都重複著一樣的命運－為了你、甘願失去生命…

久遠の絆

看不見卻存在的牽絆－

不論在哪個時空中，所尋找的人都是你，分別只在於什麼時候才會覺醒…科技發達的現在，主角御門武(遊戲設定名字，可更改)是一位普通的高中生，每天跟青梅竹馬的斉栞吵吵鬧鬧，彼此間有著似有若無的微妙關係。但



因為奇怪轉學生以及美豔女老師的出現，令到主角記憶深處，遠久至「平安年代」、「元綠年代」到算是最接近現代的「幕末年代」的回憶－他跟三位女孩生生世世的牽絆，都一一湧現於腦海。

來來回回－

遊戲剛開始的時候，主角身處的年代當然是「現代篇」，經過一段時間後便會進入「平安篇」，但要留意的是，如果在「現代篇」並未認識天野聰子的話，或女孩子的E's值不夠高，於「平安篇」甚至往後的劇情皆會有所影響。當「平安篇」完結後會進



入第二章，亦即是「現代篇[二]」，此時故事應該已經作出了不少分歧；而「元綠篇」亦將於第二章出現，但玩者不一定會進入「元綠篇」，此項往後再解釋。第三章是「現代篇[三]」，基本於「現代篇[三]」已經可以得到某些結局，不過亦可分支出「幕末篇」，重要結局都存在於「幕末篇」，或者由其再分支出的「沙夜篇」及「斉栞篇」。



如何找出跟女孩的牽絆？－

遊戲的玩法主要是以文字及圖像來交待劇情的進展，玩者可以從中得知到底主角跟女孩們發生過什麼往事。當中某些時候會加插一些選項需要玩者回答，而玩者的決定將會直接影響劇情的分歧。另外，加一般AVG最大的分別的是，此作會出現戰鬥場面，若玩者不小心在戰鬥中送命的話有可能會令遊戲結束。最後，因此作以前曾作介紹，因此基本流程等可參考第125期遊戲誌。

如何進入元綠篇？－

之前提過「元綠篇」是一個不一定會出現的劇情，如各位想進入「元綠篇」的話，有下列兩個方法。第一是沙夜的E's值不要太高，只要沒有出現沙夜的特別事件便一定能夠進入「元綠篇」，因為「元綠篇」不會有沙夜的出現。



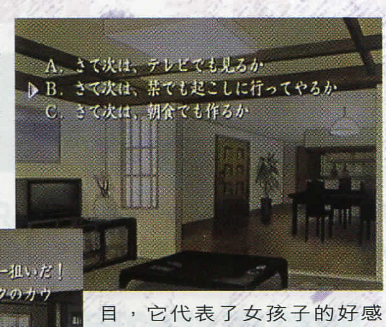


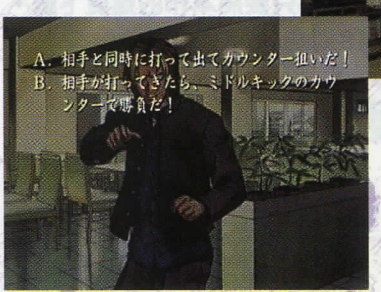
假如發生了沙夜的事件，請於發生事件後選擇「到官之社去看看」，此時如果萬葉的E's值夠高的話，將會出現她的特別事件，而回答無論如何一定要選「追隨萬葉」，否則便會跳過「元綠篇」直接進入「現代篇[三]」。



關乎生死的對話－

雖然遊戲大部份的對話基本用處都是提升女孩子的E's值，但有某些對話卻會有著很大的影響，例如是遊戲是否能得到好結局，甚至會弄致GAME OVER也說不定。而E's值亦是十分重要的項目，它代表了女孩子的好感度，如果女孩子的E's值不夠高的話，好結局是不可能出現的了，更壞的情況是連BAD ENDING也得不到而直至GAME OVER，一切心血付之流水。





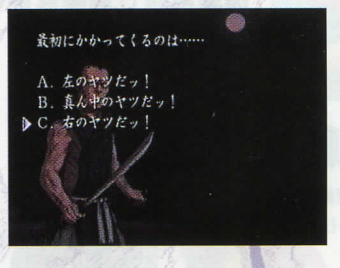
有趣的「VMS」－

若各位玩的時候是有插上「VMS」的話，將會發現一個很有趣的情況。就是「VMS」上會出現女孩們的樣子，當女孩子們的E's度有所改變時，她們的樣貌亦會隨之改變，各位可以藉著她們現在的表情來猜測好感度，總比什麼都不知道只好聽天由命來的好吧？

不是和平主義者－

另一個有可能會令玩者立即GAME OVER的「功能」正是戰鬥，因此戰鬥前最好先儲存。因為如果在戰鬥中死亡的話，即使沒有GAME OVER，劇情也有可能MISS掉重要的部份或有所改變。戰鬥分為兩種，第一種是「通常戰鬥」，而另一種則「法術戰鬥」。





「通常戰鬥」：以對話形式戰鬥，主要是靠運氣，因為敵人的攻擊並沒有一個特定的模式。而「對話」的意思，即是「向哪一邊躲避」，或是「攻擊哪個方向」。在「通常攻擊」中，被敵人攻擊5次就會死亡。



「法術戰鬥」：而「法術戰鬥」則需要在時計柱消耗完畢前攻擊敵人，反之就會被對方攻擊。攻擊方法則是先選擇想攻擊的敵人，按「A」掣後會出現一個圓形，在圓形中畫一顆五角星就為之攻擊成功。但要留意該五角星的五隻角要緊貼著圓型的邊位，可是不能出界，只要達到這個要求，星星的形狀則沒什麼關係。

人物關係圖－

現代篇	平安篇	元祿篇	幕末篇
御門武	安倍鷹久	池田真之介	葛城信吾
高原萬葉	螢	綾	澪
斉栞	賀茂桐子	秋葉菊乃	/
常盤沙夜	泰子	/	觀樹

得到結局後－

在結到一個結局後，不論它是誰人的結局，遊戲都會多出兩個模式。首先是「CG鑑賞模式」，相信心水清的玩者都知道它的用處，對，就是重溫遊戲中出現過的CG。而另一個則是「音樂鑑賞模式」，在遊戲中出現過的36首歌全都可以在這兒重溫。另外，遊戲中還有「真正結局」，亦即使最好的結局；還有兩個附加模式，要先完成萬葉最好的結局後，在對話中會出現特別選項，選擇後就會出現這兩個附加模式。當玩者得到它們後俟會出現DC版的原版故事，不過在此就不多作介紹了。



TEXT：小璘



口袋女朋友~由美・靜香・史緒~

可愛的女孩陪伴你七天

DC
製造商：DATAM・POLYSTAR
發售日：發售中　售價：6800日圓
容量：GD-ROM　記憶：128 BLOCKS
SLG／MEM／1人

各位會否覺得VMS除了作儲存進度外，就沒有什麼別的功能可用到呢？這次所介紹的本作，相信可以讓各位充分利用VMS來進行遊戲，因為只要將本作的進度下載，遊戲就會立刻轉移到VMS上，各位就可以帶著VMS到處遊玩了。

七年的生活是怎樣的呢？

本作是一個戀愛育成遊戲，在遊戲開始時，玩者將會從三位女孩中選出一位來開始與她的生活。當玩者將角色下載至VMS內後，遊戲便會立刻開始。整個遊戲為時七年，玩者在這個遊戲中主要是在VMS分配女孩的活動和進行Mini Game賺取金錢，然後就在本體遊戲內與女孩進行特別事件和購買禮物送給女孩，女孩就是透過這樣的生活中提高好感度。而本作的計時方法是以真實時間的4分鐘代表遊戲時間一天、2小時代表遊戲時間一個月、而一天則代表遊戲時間的一年，亦即是要與女孩完成7年時間，就要經過七天時間。

活潑可愛的植野史緒

生日：12月20日
最拿手的事物：運動
不擅長的事物：讀書

史緒的Mini Game

Slot Chance（スロットチャンス）



遊戲就像「老虎機」般有三個寫上數字的輪盤在轉動，玩者只要按下A鍵便將輪盤停頓，只要輪盤數目與老虎機旁的任何一個數目相同便可得分。

向明日Dash！（明日へダッシュ！）



史緒將會在一段路上跑步，跑道的長度和史緒的位置就在畫面的左方顯示，至於右方則顯示了跑步能量。玩者要按A鍵來控制所使出的能量，能量越高就越能跑得快，以最短時間完成路程便會得到高分。

需要電的生活……

在下載遊戲前的VMS必需有電源，因為即使成功將遊戲下載，但卻在下載後才補充電源的話，遊戲便會立刻完結；各位可將進度於遊戲內再次讀取，迎接Bad Ending的來臨吧！另外，亦要注意VMS必定要有128 Blocks才能將遊戲下載，否則遊戲便不能開始了。

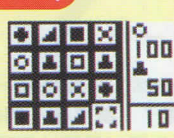


動靜皆能的愛田由美

生日：4月8日
最拿手的事物：烹飪
不擅長的事物：沒有

由美的Mini Game

Pair Pair 15（ペアペア15）



遊戲將會在一個擁有15塊砌圖的畫面上進行，玩法就好像「扭計版」般利用移動砌圖，將兩塊或三塊相同圖案的砌圖靠在一起，令圖案消失從而取得分數。若將所有圖案的砌圖弄至剩下一塊或全部消失，又或是未能在限定時間內將砌圖消失的話，遊戲便會完結。

心跳氣球（ドキドキフーセン）



玩者要在限時之內控制由美將空氣泵入氣球中，畫面會有「！」來表示氣球快將要爆，當然「！」越多代表越快爆吧！這時玩者就要按A鍵來交換新的氣球。只要氣球越大，而交換新氣球的時間又越快的話，所得的分數亦會越高。不過若時間完結或已爆了三個氣球，遊戲便會結束。





很有禮貌的寶條院靜香

生日：9月10日
最拿手的事物：讀書
不擅長的事物：運動

靜香的Mini Game

Number Card（ナンバーカード）



遊戲中會有「0」至「9」十張不同數字的咭。玩者在遊戲之前先選一張咭，然後再選另一張咭，猜猜另一張咭是大於，還是小於之前的咭，餘此類推。

小豬錢箱（こぶたの貯金箱）



在遊戲中，玩者只需在限定時間內不斷按下於VMS上的方向鍵，便可從小豬錢箱中搖出金錢。當中有「黑色」和「白色」兩種不同金錢，白色的金錢會比黑色的金錢值錢。

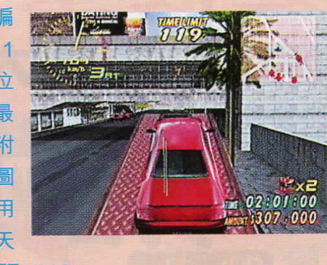


4個Special Mission全公開

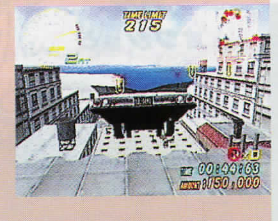


上期筆者就為介紹過今集《Super RUNABOUT》特色，以及親子編和警察編的各六個MISSION的玩法和過關方法，而今期所介紹就是兩編都會有的隱藏MISSION，而且共有四個之多。此外，今次亦會介紹存在於遊戲MISSION中的兩個VMS。

兩張VMS的位置



1.可以在親子編的MISSION 1可以找到，而位置就在開車時最左面那個炸彈附近，玩者可從圖片中看到，利用高台穿過行人天橋，取得第一張VMS。



2.第二張就在警察編的MISSION 4內找到，位置就在開車時的右面，通過三輛的士後面的小徑，而完成第一件違例泊車後，路口的右前方會有一條捷徑，而VMS就在捷徑上。

親子編

SPECIAL MISSION 1

由於載有垃圾桶的貨車發生意外，令放在垃圾桶的劇毒散落在城鎮內。今次任務就是在指定的時間內，駕駛清潔車到城內四個地方進行清理工作，而且要100%完成。首先玩者會在紅色區域開始，不要理會後面的兩個垃圾桶，因為可以在最後清理。紅、橙、綠區域的垃圾桶都是繞圈放置，而且會有擺在圈外的，但不要減速清理，寧願繞多一圈，因為其車重令加速減低。在清理時，要留意車速不要太高，令入彎難於撞中垃圾桶，尤其是藍色區域。



SPECIAL MISSION 2

MISSION所需要的工作就是在指定的地方停車拍照(按Y掣)，而在無時間限制下拍下6張觀光相片，不過要留意停車位置的箭咀方向，。首先拍攝湖畔的照片，之後便要走上斜坡的停車場。接著要利用湖畔旁的飛台飛到對面的廣場，而第四張就在高台房子後面。完成第五張後，可以利用山路捷徑到高速公路拍照位。完成6張觀光照後，便要在420秒內返回親子的大本營，由於時間不是很多，所以最好選擇車速高過130km/h的車輛進行這個任務。



警察編

SPECIAL MISSION 1

這個MISSION的目的就是將9位還未趕付參加開幕戰的棒球員，以大型巴士接送他們到距離甚遠的比賽場館。由於9位棒球員所身處的位置都不同，所以需要走一條較長的路線。不過玩者要小心駕駛車身高而車速不是很高的巴士，以免產生無謂的意外。將車身轉至相反後，先接送右前方的球員，便可形成一條最快的行車線，而到上高速公路時，最好從前方的入口進入。還有第8個球員身處在往場館停車場的捷徑上，而第9位則在場館入口前。



SPECIAL MISSION 2

這個任務是由於署長覺得WALDMAN的行為有點古怪，所以派出玩者進行跟蹤WALDMAN的工作。雖然說是跟蹤，但其實只是保持一段距離跟隨便可，如果跟蹤太貼，他會用火箭炮攻擊玩者，來擺脫自己跟蹤。WALDMAN在玩者跟蹤自己的途中不斷更換交通工具，最後他會駕駛黃色跑車走進地下停車場，換上LIM，不過同時亦會出現三輛LIM來擾亂玩者，而目標變成逮捕他，難題就是在有限的時間內，逮捕落了車的WALDMAN，其他仍然駕駛的LIM會攻擊玩者。





TEXT：地盤格鬥家IKI

建設重機喧嘩BATTLE金剛

男之根性大爆發！

PS2
製造商：ARTDINK 售價：6800日圓
發售日：2000年6月1日
容量：CD-ROM　記憶：BLOCK
FIG／對應DUAL SHOCK



一直以來，地盤的工作地方也是充滿「男人味」的地方。然而，大家又有沒有想過在這個「男之根性地」上，有一班「熱血」的「建築業人仕」正在進行一場大決戰（地盤佬打交？）。其中最令人意想不到的，是他們並不是以「水喉通」、「牛肉刀」等「正常」武器作為攻擊手段；反之，是以鏟泥車（！）、翻土機（！！）等「重」型武器作為攻擊手段，展開一場又一場「壯烈」豪快的戰鬥。（編按：嘩！佢都算好狼喎～）









感動！根性一代男之熱血故事

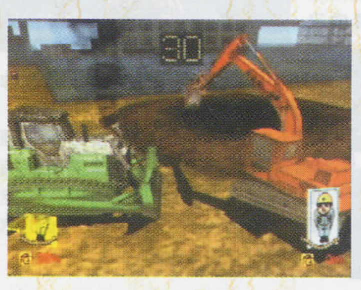
主角金剛隼人是一間建築公司的「太子爺」，於22歲時因為和家人鬧不和而離家出走（編按：唔～果然夠熱血！）。數日後，一名姓壇乃浦的老人家突然在金剛隼人面前出現，並告訴了隼人一個噩訊：原來隼人的老父團十郎已死去，為免群龍無首，壇乃浦遂要求隼人回去承繼父業。剛成為建築公司「二代目」領導人的隼人，甫上任不久便遇上大難題，原來金剛家的宿敵修羅部家竟趁金剛家最混亂之際，奪去了金剛家的建築事業‧‧‧‧為了挽救金剛家面臨崩潰的建築事業，為了打倒那卑鄙的修羅部家，金剛隼人及其親信便以鏟泥車、翻土機等建築重型機械去挑戰修羅部家。戰鬥罷！金剛家建築公司的「二代目」！！（一背景立時響起《大和號》感動最終回的音樂‧‧‧‧笑）



遊戲特色

由於角色是以鏟泥車、翻土機等建築重型機械作為格鬥手段，故戰鬥場地也是以建築地盤為主。遊戲中共6種建築重型機械，每種也有充滿自己風格的招式及特殊技能。另外，遊戲中玩者亦可利用地形效果及地盤中的物件如水管、甚至砂土作輔助攻擊，令戰鬥更具變化。





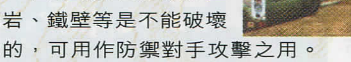
這才是真正的男之根性！口喧嘩系統！

所謂「口喧嘩系統」，即是在遊戲中，只要兩台重型機械互相碰上，進入膠著狀態，便會進入「口喧嘩畫面」，在「口喧嘩畫面」中，這時只要連按，勝出的一方更可回復自己的體力。



善用障礙物來作輔助攻擊

遊戲中玩者亦可利用地形效果及地盤中的物件如水管、甚至砂土來作輔助攻擊，令戰鬥更具變化。這些障礙物大致可分為4大類：



固定的障礙物

固定的障礙物如巨岩、鐵壁等是不能破壞的，可用作防禦對手攻擊之用。



武器障礙物

武器障礙物如岩、鐵骨（鐵樁）等是可用作攻擊對手之用，造成更大的破壞。

可以破壞的障礙物

可以破壞的障礙物如木箱等是可用作阻擾對手之用，破壞其移動。



特殊障礙物

特殊障礙物可分為鐵管、起重機及電光指示板等，可視作地上固定的武器。

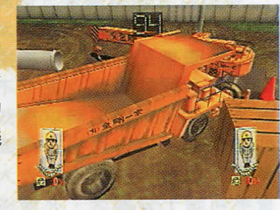


人物設計：本宮宏志

6種建築重型機械大介紹

DUMP TRUCK(大型卡車)

主要是用作搬運岩石及砂土等物件的大型卡車，基本上，單從外表已可看出，其攻擊力及機動力也是屬於平均的類型，是主角金剛隼人最得意的重型機械。



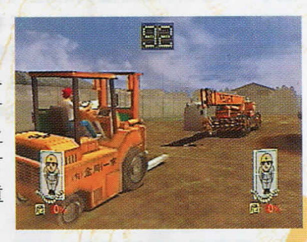
CRANE CAR(起重機吊車)



地盤最常用的起重機吊車，基本上，單從外表已可看出，其攻擊距離算是屬於十分長的類型(你睇佢條吊臂幾長就知喇！)，在遊戲中是壇乃浦數清最得意的重型機械。

FORKLIFT(叉式升降機)

主要是用作搬運貨物的小型機(又稱鏟梨車)，基本上，單從外表已可看出，其攻擊力屬於偏低的類型，反之其機動力則屬於高速的類型，絕對可擾亂對手，是橘キョウコ最得意的重型機械。



ROAD ROLLER(壓路機)

壓路機主要是用作鋪裝道路的大型重機，基本上，單從外表已可看出，其攻擊力及突進力也是屬於偏高的類型，在遊戲中是安達雷太最得意的重型機械。



POWER SHOVEL(動力鏟機)

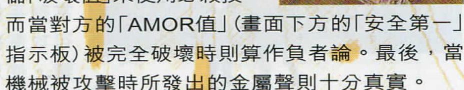


主要是用作堆積岩石及砂土等物件，是地盤工作中最常用的重型機械，基本上，由於其用途甚廣，故可說是建築工作中的基本配備。從外表可看出，其攻擊距離是屬於長的類型，在遊戲中是松山葉最得意的重型機械。

BULLDOZER(推土機)

BULLDOZER主要是用作把荒蕪之地移為至平坦化的大型重機，基本上，由於其力量甚大，故單從外表已可看出，其攻擊力也是屬於偏高的類型，以車前面的刀刃作強烈攻擊，在遊戲中是剛田勉藏最得意的重型機械。





對應ANALOG的真義

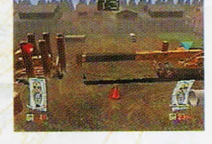
遊戲中的角色是以各種類的重型機械決鬥，而根據按掣時力度的強弱，通常攻擊的強弱也會有所不同。此外，攻擊又分前方攻擊及側面攻擊兩種。又，遊戲中是透過以儲「破壞值」來使用必殺技，而當對方的「AMOR值」(畫面下方的「安全第一」指示板)被完全破壞時則算作負者論。最後，當機械被攻擊時所發出的金屬聲則十分真實。



防禦打擊！攻防一體的鐵骨攻擊？

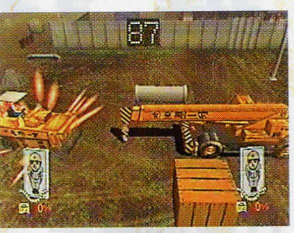
不要以為遊戲中的角色是以各種類的重型機械決鬥，便只是毫無意義的鬥轟。因為遊戲中的有一種攻防一體的防禦系統，在對手攻擊將要擊中自己的瞬間只要按X掣，便可以地盤下的鐵骨(鐵椿)來「格去」對手的攻擊，順道儲存「破壞值」。





以「氣合」來作大損害的狙擊？

先前已提及過，遊戲中是透過以儲「破壞值」來使用必殺技，然而，遊戲中的必殺技是不須輸入複雜的指令。反之，玩者只須緊按掣「儲氣」，此時重型機械的身體便會發出3階段的光，放手後便可使出強烈的必殺技。





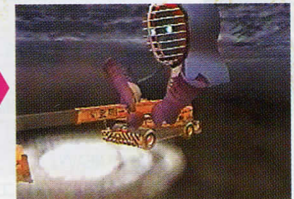


瞧罷！這便是以地盤重型機械使出的強烈必殺技！

面胴籠手突

在遊戲中是壇乃浦數清最得意的重型機械-起重機吊車的必殺技，以強勁的氣勢去對手強襲！(果然薑係愈老愈辣‧‧‧‧)





鐵羊羹

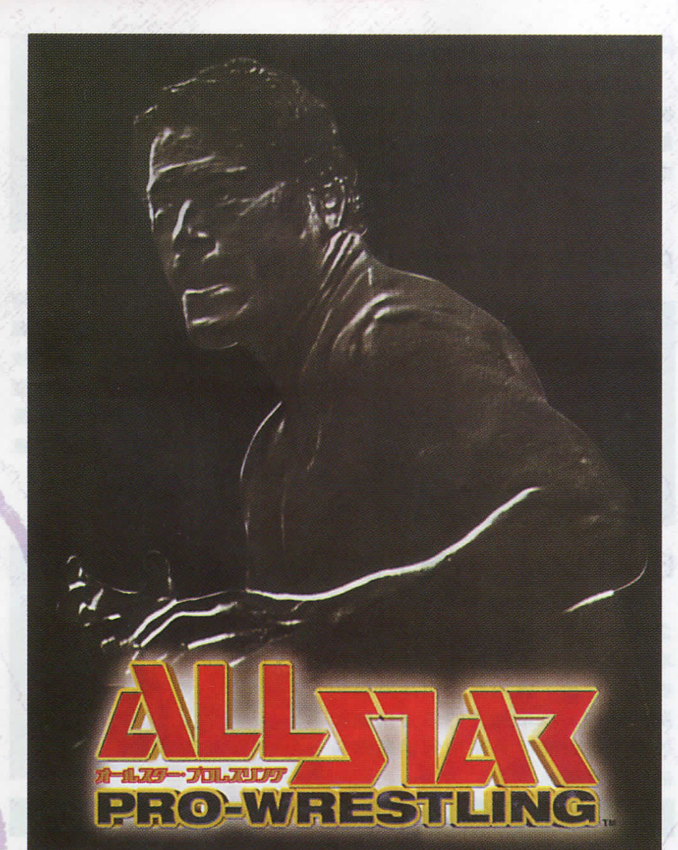
以主角金剛隼人配合BULLDOZER(推土機)來使出的必殺技，以猛烈的速度向對手前後左右進行強勁的突進攻擊。(淨睇推土機可把荒地移為平地已知其破壞力之大)







BY隨風



摔打專家

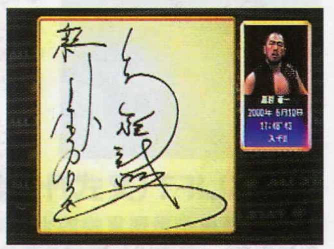
PS2
發售商：SQUARESOFT
發售日：發售中　售價：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶體：1989KB
SPT/MEM/1~2P

由觀眾變成參與者－



雖然以互相搏擊來分個高下的運動有不少，例如是中國的太極、外國的拳擊甚至是日本的相撲，當中每一種亦有其奧妙之處，不過，大家又有沒有興趣接觸以摔跤、身體的重量來決勝負的另一種運動－摔角呢？摔角手不但身型高大，而且身手可謂十分靈活，亦懂得利用自己的體重作攻擊的道具－以身體壓制對手。現在就一起進入摔角的世界，可是不是只在場邊觀看，而是親身參與。

賣真實－



遊戲中所使用的選手全都是真有其人，而且更是數一數二的著名選手，而其特性及擅長的技巧亦套用到遊戲上，因此對摔角選手有研究的玩家應該比較容易融入遊戲。而當玩者於「CHALLENGE TRIAL」打敗某位對手後，可以在「RECORDS」中觀看他的資料。

攻擊的要訣－



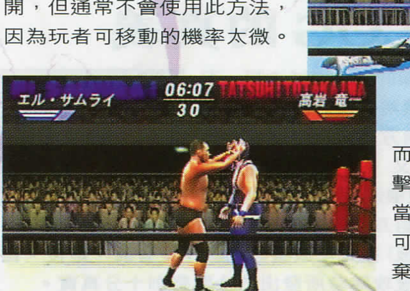
基本上玩者所作出的攻擊，除了自己作出指令而有所影響外，還有幾項因素會影響到攻擊的效果。首先是距離問題，在近距離的時候，玩者可以向對手作出擊打的行動，但在遠距離時，有可能需求借助外力，例如以



圍邊的繩索的彈力作出反彈。另外，對手的狀態亦是十分重要的要點。當對手跟玩者一樣處於十分精神的狀態，玩者對他作出攻擊時大部份只是擊打，但若果對手已經筋疲力竭，玩者則有機會向對手使出特殊技巧如「首固」。



以技制技－



當對手作出特殊攻擊的時候，玩者可以有兩個方法免受攻擊。第一是在對手攻擊前避開，但通常不會使用此方法，因為玩者可移動的機率太微。



而另一個方法則是以別的攻擊以抵消對手的攻擊，例如當對手抓著玩者的頭部時，可攻擊對手的腰部以令他放棄。使用這個方法的話，成功防禦的機率比較高，甚至還可作出反擊。

成為第一－



此作有多個模式可以選擇，例如是普通的練習模式，隨便選一位角色及一位對手來對戰。又或是搶奪皇座之戰，挑戰一下高手們，也許可以取代他們呢！另外亦可以參加12人、16人之戰，看看誰才是最終的皇者，現在就為大家介紹一下各模式的遊戲內容。

「SPECTIAL SINGLE METCH」	可以選擇角色及對戰的選手，普通的比賽，類似練習模式。
「IWGP JR.HEAVY」	挑戰低級的王座
「BEST OF THE SUPER JR」	在低級的王座中選六個角色(其中包括玩者)對戰
「CHALLENGE TRIAL」	一直挑戰直到敗陣，對手不可挑選。
「G1 GLIMAX TOURNAMENT」	選十二名選手互相對戰
「G1 GLIMAX LEAGUE」	選十六名選手互相對戰
「IWGP NEAVY」	挑戰一級皇座

TEXT: 小悠





期待已久的DDR3nd MIX家用版終於推出了！各位現在不單可以在街機享受這個遊戲，更可以安在家中練舞了。今次的家用版除了有街機固有的三大模式外〔SOFT、MEDIUM、NONSTOP〕，更有許多家用版特別追加的模式，使這個極受歡迎的遊戲可玩性大大提高了。現在便來由筆者向大家剖釋一下。



進化向究極的舞技

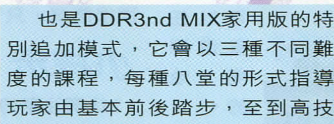
DIET MODE



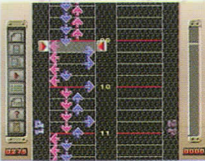
這是DDR3nd MIX家用版的特別追加模式，非常有趣的減肥專用MODE。基本上是無限版數的，也難度是玩者設定，最後會設定減肥指標，計算玩者在每一次完成歌曲後消耗的卡路里換算成食物的熱量。因應歌曲速度的快慢和玩者的成績而計分。

ARCADE MODE









這是DDR3nd MIX的主要模式，有SOFT、MEDIUM、NONSTOP三種撰擇。SOFT模式是供初學者使用的，內 的歌曲選擇跟MEDIUM是一模一樣的，但是跳的舞步比較簡單，是個很輕易便能過版的模式。MEDIUM模式是熟練的玩家使用的，基本上和街機無異，但是起初時是沒有SSR（每一首歌曲也有不同難度選手的，分別是BASIC、ANOTHER和SSR。SSR是最難的）跳的。NONSTOP模式是DDR3nd MIX的賣點之一，能一次過連續跳四首歌。在NONSTOP ORDER模式中能設定玩家的四首NONSTOP組合，當中有BASIC和ANOTHER混合的組合，也有向極限挑戰的連跳四首ANOTHER七隻腳板難度的組合讓大家選擇。

LESSON MODE



也是DDR3nd MIX家用版的特別追加模式，它會以三種不同難度的課程，每種八堂的形式指導玩家由基本前後踏步，至到高技巧的半拍步和轉身都包含在內。每種難度的課程的最後一堂也有實習的，讓玩家把所學習應用在歌曲之中。是個指導初學者的最佳模式。

EDIT

DDR3nd MIX的賣點之二，它可讓玩家自己編輯舞步，記錄下來後不但能在ARCADE MODE中使用，更可在街機使用MEMORY CARD登錄來玩你予先編輯的歌曲。

TEXT:小悠



麻雀GAME一向給人的感覺是比較非真實而沈悶的，但隨著真人思考模式的將棋、圍棋、花札等遊戲在日本大行其道後，童公司也不甘後人，推出一隻以全日本真實有名的十二個職業雀士為對手的《麻雀王》。希望以真人思考模式和每個人約0.1秒的思考速度去吸引一些只對實戰麻雀有興趣的人，大家玩遊戲時也有十足的真實感。但是這遊戲是職業雀士級的，所以一些對日本麻雀不太熟識的朋友玩起來有一定的難度。像筆者可憐的玩了大半天也只能到第六關……

PS
製造商：WARASHI
發售日：發售中
容量：CD-COM　價格：1980日圓
TAB/MEM/對應DUAL SHOCK

開始時會玩家要先選人物，遊戲中有四個能力不一的角色讓大家選擇，他們的戰術也不一樣。例如有善長吃大牌的，也有快攻吃小的，隨大家選。

有兩個主要遊戲模式供大家選擇，分別是自由對局模式和故事模式。

與職業雀士對戰！

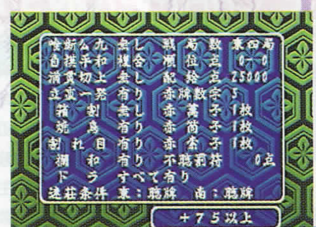
自由對局模式

是任意選擇對手和設定牌則的單次對局模式。先選擇對手，後再設定牌則。在這個模式中大家還能和在故事中推薦你的小島雀士對局。

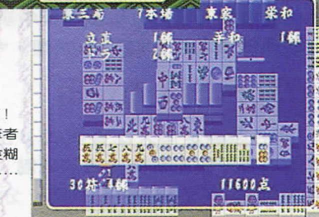


故事模式

以小島雀士推薦你去參加《麻雀王》比賽為中心，向日本八景這八個不同的地方挑戰其他真正的職業雀士。有八景當然是有八關啦～每一關分別也有不同的條件，在達成後才能勝出。勝出的你還能獲取分數最低的那位雀士之親筆簽名，對日本麻雀非常熱衷的玩家可謂最好的禮物。當然，越後的關數難度便越高的哦。每過一關也有讓大家SAVE的，所以不用擔心像街機那樣一打到尾的。



◆設定牌則，不太熟識日本麻雀的朋友這兒可不太注意了。



◆ 食糊了！食糊了！筆者可憐的連食糊也不太多……

TEXT:小悠





製造商: SUCCESS
發售日: 發售中
容量: CD-COM 價格: 1500日圓
RAC/MEM/對應DUAL SHOCK及特製SLP0001手掣

《SuperLife 1500 SERIES Castrol HONDA》是SUCCESS公司在PS推出的廉價版賽車性的遊戲，玩者駕駛Castrol HONDA在賽車場上飛馳。〝SuperLife 1500 SERIES〞中不單有賽電單車，也有駕駛F1 GRAND PRIX、THE GAME MAKER、西洋占星術這類多元化的遊戲，也有UNO、日本將棋、花札、麻雀、圍棋、拼圖、算術和紙牌等等的家庭式遊戲。現在便來介紹一下怎樣駕這部電單車。

去吧！烈火戰車！GO!

基本的操作方法



╳掣油門是加速和起動必要的。口掣剎車掣是過彎的關鍵來。而左右是基本轉彎技巧。R2是起動電單車時的轉波掣。R1是轉鏡頭，有近、中、遠三種供大家選擇。

遊戲開始前有幾個要注意的地方，若玩家是使用特製的手掣，便需要在Options中調校一下手掣的準確度。接著便是進入Race Mode，當中有四個模式給大家選擇的，分別是Practice Mode、Trainer Mode、Single Race和Championship。

Practice Mode



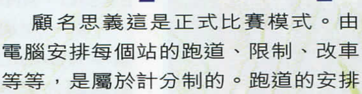
這個是初學者試玩的模式之一，玩家可以任意選擇場地作無限圈數的練習，而遊戲會自動統計你的圈速。

Single Race

單次作賽模式，跑道除了玩家外，會有CPU控制的敵車，跟正式比賽差不多的。是個團體實習的好地方。當然在這模式中也是可以任意選擇場地的。

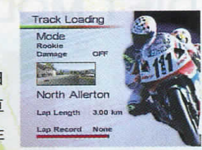


Trainer Mode



是初學者試玩的模式之二，同樣是可以任意選擇場地，但是在跑道上會有一個訓練員帶著你走，由基本的開車至到過彎扒頭的技巧它會作出指導。

Championship



顧名思義這是正式比賽模式。由電腦安排每個站的跑道、限制、改車等等，是屬於計分制的。跑道的安排每個站是隨機決定的，基本上由淺至深，可惜遊戲設定的跑道不太多，大家很快便可以掌握了，不太困難。改車方面很簡單，只可改車車的速度，但車的操縱性能會下降。

小提示

比賽注意的地方是在比賽前是可以讓玩家SET車的，還有在起步前按R1選鏡頭，有近、中、遠三種，按R1更可以看背後。筆者建議大家用中或遠鏡，否則會眼花撩亂，還有注意的是這遊戲是要大家多練習才可以操縱自如。

TEXT ：咸旦仔

N.GENRACING

飛機格蘭坡治開始了

製造商：INFOGRAMES
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
RAC / MEM / 對應振動 / 對應DUAL SHOCK

賽車和賽船的遊戲大家就玩得多，不知道賽飛機又有沒有玩過，今次本作將飛機用作比賽的駕駛工具。無論畫面和音效都製作得相當出色，而且賽道和飛機種類亦相當多選擇，在種多美版遊戲之中也算是一隻不錯的遊戲。





ARCADE CHAMPIONSHIP



這是一個完全移植街機的遊戲模式，在這模式中玩者可選擇一架自己喜歡的飛機來進行比賽，而每架飛機都有其不同的性能。在最初可供玩者選擇的飛機數目只有4架，當玩者在賽事中取得第一名後可選擇的賽事和飛機的數目便會增加，另外在比賽過程中玩者可在版圖上取得回復和增加時間的光圈，令玩者更容易掌握遊戲的玩法。

SINGLE RACE



顧名思義是個人比賽模式，在這模式中玩者須要先選擇挑戰的地點，而在最初可選擇的地點有3個，分別是「JENSEN CANYON」、「VOLOGDA RACE WAY」和「CONISTON WATER」等，每一個地方都有其不同難度給玩者挑戰。同樣當玩者在賽事中取得第一名的次數越多，可選擇的賽道亦會相繼增加，令遊戲的耐玩道大大提高。

HEAD TO HEAD

二人對戰模式，在這模式中玩者可與朋友以一對一形式來進行比賽，看誰的技術高，另外在這模式中玩者可選擇遊戲中的所有的賽道及飛機，令有遊戲更加多元化。



POWERBALL



同樣是一個二人對戰的模式，不過玩法就與「HEAD TO HEAD」有所分別，在這模中玩者須在限定的時間內取得POWER BALL和穿越取分點，取得最多分數的便是勝利。

TEXT：AMI　協力：隨風

SRPG
發售商：SNK
發售日：預定6月22日
售價：3800日圓、10000日圓(限定版)
注目度：☆☆☆☆1/2

傳說之OGRE BATTLE外傳~ZENOBIA之皇子

深入探討《OGRE BATTER》之外傳故事

好熱呀！最近天氣變得好炎熱呢！幸好公司有冷氣，不然AMI真的會變成「烤豬仔」呢！好了，回到正題。雖然最近沒太多遊戲推出，可是當一到七月，就會有很多好玩的遊戲推出了！現在就讓大家先睹為快吧！

發前直擊—

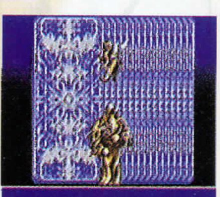


AMI已經報導了好幾次的《傳說之OGRE BATTLE外傳~ZONOBIA之王子~》，距離預定發售日子已經不足一個月了。而現在再次收到最新情報，為了讓各位能更快投入遊戲，現在就送上最詳盡的報導，一起進入《OGRE BATTLE》的世界吧！

只屬於你—



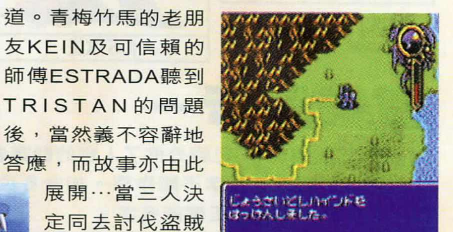
雖然人物的樣貌早已決定，玩者將扮演遊戲的主角TRISTAN，但其他方面的自主權則在玩者手中。首先請輸入玩者的名字(原本設定為TRISTAN)，之後會出現22張塔羅牌，請選擇六張，此六張卡牌代表玩者需回答的問題。回答完畢後，請於餘下的十六張卡牌中選出一張，主角的初期能力值決定於卡的種類。



第一章故事簡述—



「要一起去討伐盜賊嗎？」TRISTAN問道。青梅竹馬的老朋友KEIN及可信賴的師傅ESTRADA聽到TRISTAN的問題後，當然義不容辭地答應，而故事亦由此展開…當三人決定同去討伐盜賊後，便一起為此次的旅程作準備。首先去召集一些想同去的義勇軍，因為三個人實在太少了，難保不會出師未捷身先死。找到足夠的同伴後，各人就向著ESTRADA之前從





其他義勇軍口中問得的盜賊出沒地點進發。(於這個時候，遊戲會出現說明，第一次玩的朋友請選擇觀看)在到達目的地前，途經一間教堂，討論過後決定內進詢問一些有關盜賊的情報，在這兒可得到重要的資料。離開後可到教堂的東面看看，可發現隱藏城市並得到一萬元。當一切完成後就可以前往教堂的南方消滅盜賊，這是玩者的第一次戰鬥啊！

遊戲流程詳細報—



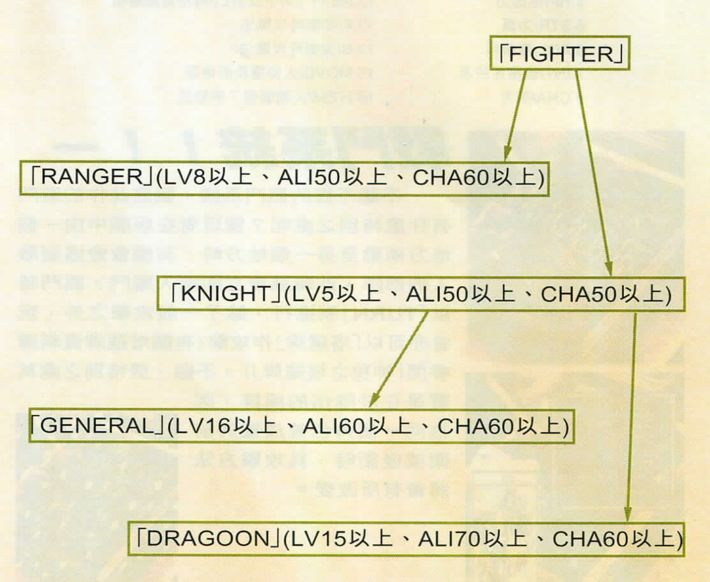
之前曾經提過遊戲中一共有13個地方需要解放，而現在就為大家介紹一下解放一個地方的流程。在開始畫面前可以先確認一下向部隊的情況，接著請選擇想解放的地方及出戰的部隊，一切完成後部隊就會向目的地進發，在移動途中有可能遇上敵方戰隊。到達目的地後並未立即開始戰鬥，而是先解放它，此時有機會得到塔羅牌。進入城市後切記到該處教會，那兒可取得重要情報。最後找出有「？」的地方，把BOSS打倒後就完全解放了。



我想升職～—

希望大家還記得，上期AMI曾簡略講述過人物的職業分配。很有趣的是，當人物達到一定的經驗值後，除了可以提升職業的等級，還可以轉換職業。而當中最主要的三個因素是「LV」(等級)、「CHA」(魅力)及「ALI」(正義感)，當這三項因素到達足夠條件後，就可以改變職業，但要留意只有一部份職業是可以不斷改變的。

現在就為大家舉一個例子：



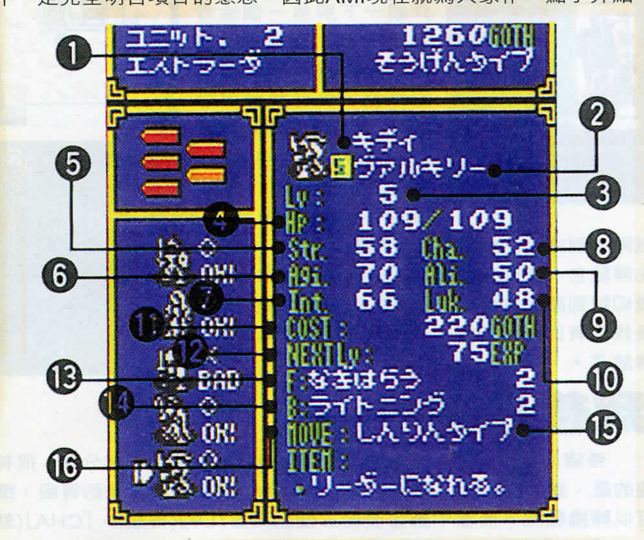
職業與土地之關係—



相信大家都知道遊戲中會出現很多不同的人物及職業，但人物的職業對遊戲有什麼影響，大家又知多少呢？現在就先大家講解一下，有關職業對地形的影響吧！每一款職業皆有其擅長的地形，例如BEAST TAMER最擅長的地形是草地。當部隊中存在著較多擅長該種地形的角色時，部隊的移動速度就會加快，而戰鬥時亦會有好表現。

看看人物的資料—

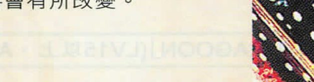
要把角色的資料叫出來看看也許很容易，可是叫了出來後，卻不一定完全明白項目的意思。因此AMI現在就為大家作一點小介紹。



1.人物名稱
2.職業
3.LV/等級
4.HP/生命力
5.STR/力量
6.AGL/靈敏感
7.INT/最擅長的事
8.CHA/魅力
9.AIL/正義感
10.LUK/幸運度
11.COST/派遣他出戰時所需金額
12.NEXT LV/下次升LV時所需經驗值
13.F/前衛時攻擊法
14.B/後衛時攻擊法
15.MOVE/人物擅長的地形
16.ITEM/人物裝備了的物品

戰鬥系統！！—

不能不提的戰鬥系統，到底此作的戰鬥有什麼特別之處呢？當玩者在版圖中由一個地方術動至另一個地方時，有機會會遇到敵人的部隊，此時就會立即進入戰鬥。戰鬥時以「TURN」制進行，除了一般攻擊之外，玩者亦可以「塔羅牌」作攻擊(有關塔羅牌資料請參閱「神秘之塔羅牌」)。不過，最特別之處其實是在於隊伍的編排，因為同一個角色被放置於前衛或後衛時，其攻擊方法將會有所改變。





神秘的塔羅牌—

遊戲中有一樣很重要的「道具」稱為塔羅牌，它在平時或是戰鬥時也能大派用處呢！現在就為大家介紹一下它們的功用，去表！

		戰鬥時效果	平時用的效果
I	MAGICIAN	向敵人全體作出火炎系攻擊	部隊全員的「INT」上昇1點
II	PRIESTESS	我方全員的體力全部回復50點	部隊全員的「ALI」上昇1點
III	EMPRESS	我方全員體力完全回復	部隊全員的「CHA」上昇1點
IV	EMPEROR	我方全員多加一個攻擊回合	部隊全員的「CHA」上昇2點
V	HIEROPHANT	令敵人全體進入睡眠狀態，不能行動	部隊全員的「ALI」上昇2點
VI	LOVERS	令敵人全體進入混亂狀態	使用者「khaos flame」上昇2點
VII	CHARIOT	向敵人全體作出物理系攻擊	部隊全員的「STR」上昇2點
VIII	STRENGTH	我方全員的「STR」上昇30%	部隊全員的「STR」上昇1點
IX	HERMIT	向敵人任體作出雷擊系攻擊	部隊全員的「INT」上昇2點
X	FORTUNE	敵人全體強制退兵	使用者的「khaos flame」隨機上昇或下降1~3點
XI	JUSTICE	向敵人全體作出冷氣系攻擊	部隊全員的HP最大值上昇1點
XII	HANGED MAN	敵人全員的「STR」下降30%	部隊全員的「STR」上昇1點
XIII	DEATH	把體力不足一半的敵人消滅	使用者的「khaos flame」上昇2點
XIV	TEMPERANCE	我方的異常狀態回復	使用者的「khaoe flame」上昇2點
XV	DEVIL	向敵人全體作出暗黑系攻擊	使用者的「khaoe flame」上昇1點
XVI	TOWER	向敵人全體作出地震攻擊(除了飛行中敵人)	部隊全員的「ALI」上昇2點
XVII	STAR	我方全員的「ALI」上昇50%	部隊全員的「ALI」上昇1點
XVIII	MOON	把敵人部隊的前後衛對換	令遊戲中時間變成晚上
XIX	SUN	對敵人全員「ALI」低的人作出損害	令遊戲中時間變成正午
XX	JUDGEMENT	向敵人全體作出神聖魔法攻擊	部隊全員的HP最大值上昇2點
XXI	WORLD	敵人的魔法攻擊對我方全員無效	使用咭片時部隊全員皆得到其效果
0	FOOL	除了BOSS外敵人全體退兵	部隊全員的「LUK」上昇1點







道歉啟示—

原來廠方(SNK)已經公佈了人物的翻譯名字，因此上期AMI為大家介紹時所翻譯之名字不能作準。如令各位感到不便，AMI深感抱歉，現在為大家送上正確的名字。

度里斯德(トリスタン)	TRISTAN
艾斯蘭特(エストラーダ)	ESTRADA
雅克艾莉亞斯(アクエリアス)	AQUARIUS
奇爾(ケイン)	KEIN



ACT
發售商：SUNSOFT
發售日：預定6月
售價：預定3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

姆明之大冒險

陪姆明冒冒險

《小肥肥一族》回來喇！一

還記得在數年前，有一套AMI十分喜歡的卡通卡名叫《小肥肥一族》(喂！別悄悄在計算AMI的年齡喲！)想不到現在《小肥肥一族》竟然會改篇成遊戲，真是令人高興極了！現在就來為大家介紹，遊戲版的《小肥肥一族》吧！

孤身走我路一



遊戲的內容主要是圍繞著「姆明谷」。在「姆明谷」中，大家都快樂地生活著，也許會有吵鬧的時候，但彼此間卻不會有隔膜存在。只是某一天，竟然傳來姆明要離開「姆明谷」、獨自在外闖一番的消息。各人得知後，都覺得很不捨，無奈人各有志，既然不能改變，各人亦只好祝福姆明，並叮囑他要萬事小心。



請你跟我一起走一

到底姆明在遊戲中會遇到什麼事情現在當然暫不能說，但會出現《小肥肥一族》的其他角色卻是必然的事，而且他們更有可能成為姆明的同伴一起探險呢！既然有同伴出現，相信劇情亦會有出現分歧的機會，因為不一定所有人都願意跟姆明一起冒險的。

以收集印記為目標一



玩法則是以過版制進行，當姆明把版圖上所有的印記都收集起來後就表示完成該版。冒險中當然亦會有出現敵人的可能性，當姆明被攻擊後，只要吃點水果就可以回後體力，水果可以隨身攜帶，不用怕找不到啦！

SPT
發售商：KONAMI
發售日：預定7月13日
售價：預定4500日圓
注目度：☆☆☆1/2

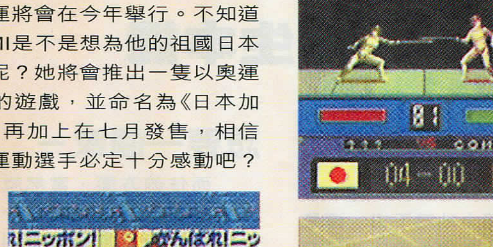
加油日本！奧運2000！

我也可以十項全能



相信各位讀者都知道，四年一度的奧運將會在今年舉行。不知道KONAMI是不是想為他的祖國日本打打氣呢？她將會推出一隻以奧運為主題的遊戲，並命名為《日本加油～》，再加上在七月發售，相信日本的運動選手必定十分感動吧？

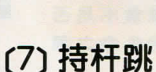
努力成為第一一

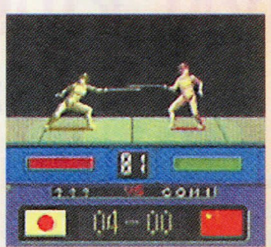


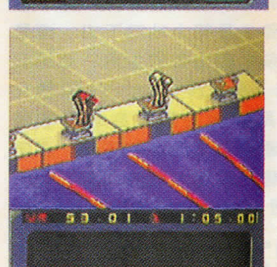
此作的目的當然就是在所有的選手中突圍而出，成為第一啦！而可選擇的項目一共有十四種，全都是奧運中的項目，不知道一邊看奧運、一邊玩的話會不會更有趣呢？各位更可以向各選手的記錄挑戰，可能會創造出新的世界記錄呢！

可選擇的項目：

(1) 100米賽跑
(2) 110米跨欄
(3) 助跑跳遠
(4) 助跑跳高
(5) 100米自由式
(6) 標槍
(7) 持杆跳
(8) 劍擊
(9) 桌球
(10) 跳馬
(11) 重量拳擊
(12) 射標杷









簡單的操作方法一



看起來奧運好像很難似的，但其實遊戲的操作十分簡單。例如進行「賽跑」的時候，只需不斷「連打」(不斷按掣)就可以移動，連打的速度越快則跑得越快。又例如「跳遠」的時候，先不斷「連打」直至到達白線，然後再調較角度起跳便可。所有比賽的操作方法都會在比賽前出現，各位大可放心。

小道消息一

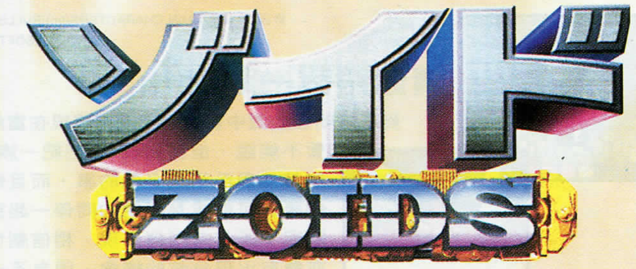
除了在街上可以隨時享受到運動的樂趣，還想在家中慢慢玩？各位玩者有福了，因為《日本加油～》除了在GB上推出遊戲外，PS、PS2、DC、N64版亦同日推出呢！另外，GB版亦支援通信對戰，各位大可跟朋友一較高下，看看誰才是奧運金版的霸主？

RPG
發售商：TOMY
發售日：預定夏季
售價：預定4500日圓
注目度：☆☆☆1/2

ZOIDS GB

《ZOIDS》能否再創高峰？





《ZOIDS》又來喇！－

各位比較年長一點的玩者，不知道有沒有玩過《ZOIDS》這玩具呢？以機械恐龍作賣點，更一度拍成動畫，實為人氣作品呢！只不過，這些風光只是十多年前的，現在雖然還可以購買到《ZOIDS》，只是其名氣早被其他著名玩具蓋過。到底今次它推出遊戲，只是垂死掙扎、還是把《ZOIDS》再次帶起高峰？另外，在今月十年，亦預定推出PS版的《ZOIDS》，看來廠商真的想再一次帶起《ZOIDS》呢！



有關…STORY？－

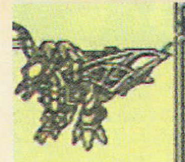
今次的故事，主要會圍繞著少年時代的主角。玩者扮演著主角四處探險，以令主角在冒險中成長，成為一個真正的男子漢。在旅程中，玩者有機會可以遇到《ZOLDS》動畫中的其他角色，各位可從他們口中得到重要的情報，甚至邀請他們成為同伴。





有關…ZOIDS？－

而遊戲中一共會出現150種以上的ZOIDS，它們會在戰鬥中幫助玩者，當然，戰鬥獲勝後它們的能力亦會有所提升。



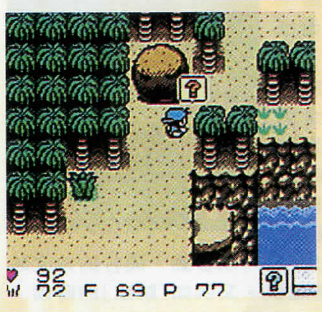
玩者可以隨意改造它們，或者為它們裝備能力強大的道具，甚至把不同的ZOIDS合體。只要ZOIDS變得越強，那麼戰鬥時勝利的機會就會提高。而各位亦可使用通信對戰跟朋友比試一下，誰的ZOIDS才是最強皇者？

RPG
發售商：KONAMI
發售日：預定7月19日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆

SURVIVAL KIDS～脫出！雙子島～

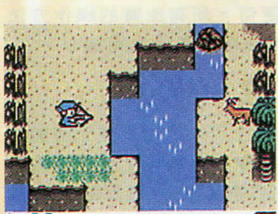
求生本能





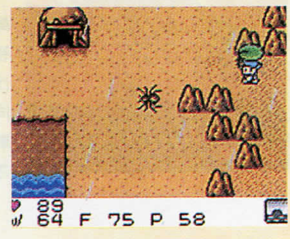
患難見真情？－

假如有一天，各位被遺棄在一個無人島內，四周只有風聲、雨聲、海浪聲、以及野獸的叫嚣，各位會怎樣？是努力地活下去，還是自暴自棄？而遊戲的主角－亞馬度（ヤマト）＆姆沙（ムサシ）這兩兄弟，正是被困在無人島的可憐事例，不過兩人不但沒有灰心，還努力地找尋離開無人島的方法，每一天都為活下去而努力。請各位幫他們一把，把他們帶離無人島吧！



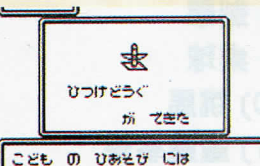
每天只為活下去－

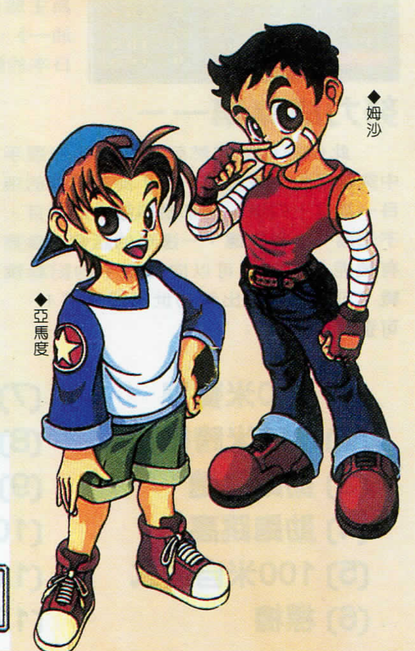
人的基本需求，無非是衣、食、住、行。先不説衣著打扮及交通，在什麼都沒有的無人島上，身外物已不是最重要的。現在最重要的是，怎樣填飽肚子以及有一個可安睡的地方。食物方面，各位可以採集生果蔬菜或狩獵為中心，當得到足夠的材料後，可以嘗試製作出不同的料理。



想要一個家－

而住的方面，當然就是起房子啦！如果沒有一個「家」的話，不但會遭到風吹雨打，在夜裡還可能受到凶惡的動物攻擊。而找到的食物亦可以保存在家中，不但可令食物的保存期耐久一點，亦不用時常把食物帶著四處移動。另外，亦要留意食水是否足夠，水是人的生命之源嘛！





◆姆沙

◆亞馬度

RAC
發售商：KID
發售日：預定7月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

爆走貨車傳說GB SPECIAL 男度胸之天下統一





大家有沒有玩過PS版的《爆走貨車傳說》呀？這隻遊戲「駛」上GB呢！玩法同樣是以運送貨物達到賺錢及增加傳說度的目的，但功能卻增加了不少！首先加入為貨車扮靚靚以增加注目度的功能，不過跟某隻PS遊戲「藝X傳」有點像呢！其次是當玩者勝利後，在目的地等候貨物的女孩子的好感度會提升，當好感度到達一個地步後，玩者就可為所欲為…咳！是互相告白才對！最後，今次遊戲的目的不單是成為貨車界最受注目的人，而是希望能得到一定的金錢，從而開一間只屬於玩者的運輸公司，成為一個能獨當一面的大老闆。



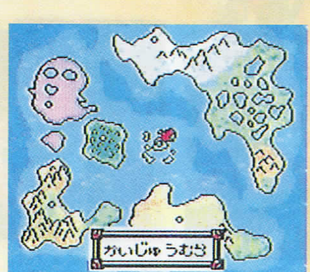



RPG
發售商：HUNSON
發售日：6月2日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

大貝獸物語BOYON之DUNGON ROOM 2







想不到只推出了不久的《大貝獸物語》這麼快便推出了續篇，而且此續篇亦將於本月2號推出，對各FANS來說的確是一個好消息呢！遊戲目的主要是要成為貝獸仙人，但成功卻得來不易，玩者除了需要把敵人打倒之外，還要找出埋在土地中的寶物呢！在戰鬥方面，戰鬥方式跟前作一樣使用相同的系統，都是以攻擊敵人的弱點為重點。另外，亦加入了一些小遊戲在通信對戰中，包括兩人同時挖掘，看看誰比較快找到寶物；又或是以連打的方法鬥快把食物吃掉；最後就是互相對戰，一較高下。



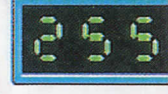
TAB
發售商：IMAGING
發售日：6月10日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆☆

仙魔大戰2000 CHALLENGE CARD GB



剛推出NGP版不久，現在又推出GBC版的《仙魔大戰～》。不知道GBC版會不會成為喜歡此GAME的朋友的收藏品之一呢？回到正題，此作是以仙魔大戰人物為題的CARD GAME，而得到新咭的方法當然就是跟其他人（電腦或其他玩者）對戰啦，另外亦可以用金錢換取。遊戲的主要流程是「先攻：綠之咭→POCKET咭→紅之咭→藍之咭→後攻：綠之咭→POCKET咭→紅之咭→藍之咭→先攻」當中最主要的攻擊咭為「POCKET咭」，而「綠之咭」則是回復、「紅之咭」是補助、最後「藍之咭」是防禦。而當手上有同種類的咭時，可將兩者合併以加強咭的威力。

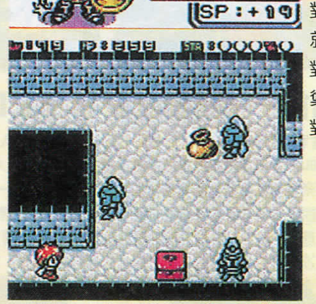






RPG
發售商：ASMIK EARTH ENTERTAINMENT
發售日：預定7月14日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

DOKAPON！MILLENNIUM QUEST



戰略遊戲相信大家玩過不少，但戰鬥中完全不能預測的遊戲，各位又想不想試試呢？《DOKAPON》系列的最新作，第一次登上GBC，舞台是圍繞著世界最強的冒險屋DOKAPON。此作最特別的地方是它為一隻RPG遊戲，但當中的戰鬥系統卻充滿著戰略的味道。不信？現在就為你介紹！當對手選擇攻擊而玩者選擇防禦的話，就可以成功抵擋對手的攻擊。而若果對手是使用攻擊類的技而玩者使用防禦類之技的話，更可以把攻擊反擊到對手身上，反之亦然。換言之這是一個攻心計的遊戲，玩者需靠著對手的性格而捕捉其攻擊路向以，從而作出最有效的計劃－受最少的損害作出最大的攻擊。



動畫新聞組

組員：
《ANGELIQUE》派隨風

永遠的櫻花

櫻大戰～轟華絢爛～

售價：各5800(全六卷)

《櫻大戰》已經介紹過不少期數，為什麼筆者還會拿出來為大家介紹呢？其實是因為OVA已經推出至第四卷了，因此希望為《櫻大戰》做一個小小的特集，介紹一下第一話至第四話的劇情、以及作一個插圖大集會。LET'S GO！！



第一話－紐約的憤怒刺客

正當大神一郎收拾行李準備到巴里時，偶爾看到放在桌上的相架，不禁回想起往事，隨著記憶齒輪的轉動，故事由此展開…

首演成功後的晚上，大家聚在一起開慶祝會，此時突然傳來兩聲槍響。第二天，瑪莉亞收到一個名叫帕里芝科(パレンチーノフ)的人的恐嚇信，他以「在帝國劇場放置了炸彈」為理由，要求瑪莉亞獨自前往東京港。然而，帕里芝科是為了向瑪莉亞報復才到紐約來的，因此當瑪莉亞到達後，等待她的除了有帕里芝科，還有一部名為「人型蒸氣斯特亞改」的機械人…









第二話－水之某都市

在大神繼續收拾行李時，竟然又找出了另一件意想不到的東西——隻小熊鎖匙扣。這是夏天的時候，花組全員到淺草觀看活動照片時，艾蓮絲在擲輪盤的遊戲中得到的。而那時候的照片，正是艾蓮斯「龍神祭」中演出「青鳥」的照片。當時她因為要擔任主角美芝魯(ミチル)而顯得十分緊張，深怕忘記台詞或出錯，而日夜苦練…







第三話－電影之驚天動地

充滿回憶的大神一郎，又再次發現一件能令他墜入回憶深淵的物品－髮飾。在拍攝「紅蜥蜴」的時候，所得出來的照片有些怪異的現象，覺得奇怪的眾人在詢問後，得知原來於13號攝影棚曾有一位女星自殺，可是當她們得知後已經開始正式拍攝。該名女星的怨靈竟然認為是壽美麗搶了她的位置，於是附身在大神身上想要把壽美麗殺死。她又把完奈使用的玩具手槍換成真槍，幸好在完奈要開槍之際，艾蓮絲使用空間轉移，及時阻止了事件的發生。可是此舉令女星之亡魂大怒、其後更不斷破壞，最後靠著壽美麗的安撫，亡魂終於願意離去，而她的髮飾就成為今次事件的記念品。











第四話－永遠的少年 RED

拿著漫畫刊物的大神一郎，再次陷入沈思，他手上拿著的，是一本名叫「少年RED」的刊物。繪畫封面的人是織姬的爸爸緒方先生，曾得到帝國繪畫展金獎畫家的名譽的他是一位寫實主義者。由於他為冒險小説「少年紅色」畫插畫時希望紅蘭成為他的模特兒，而紅蘭亦爽快地答應了他，所以刊物的封面就是紅蘭扮成少年RED的樣子，剛好，今次的主演舞台劇正是「少年紅色」，主角正是紅蘭…





真人 SHOW－

花組的聲優真人演出呢！而且她們更把自己打扮得跟自己所配的角色一模一樣，是不是很想看呢？很不幸，雖然他們會作很多次演出，可惜都在日本。不過各位想一睹她們的風彩也可以，看照片啦！

◆配真宮寺櫻的橫山智佐小姐

◆向全國的大神一郎致敬！



◆廣井王子也來了呢！



不呆的書呆子

R.O.D(READ OR DIE)

推出日期：預定11月(第一卷)
售價：各5600(全三卷)[DVD]

◆我們的「小書蟲」－讀子



一個以天為書的人，不知道各位對他會有什麼看法呢？今作的主角－讀子，正是愛書成狂、每天都流連在各地的書店中找尋心中至愛的人。其愛書的程度，已經到了中毒的階段，相信如果可以的話，她會願意不睡不吃以換取其心愛的書本。

而這樣的一個主角，所做的職業亦跟書本有關，她正是某學校的代課老師。在課餘的時候，讀子當然不會浪費一分一毫的時間，她會全力地向書店進發。而有「書本之街」之稱的神保町自然成為她最常流連的地方，每當讀子有空時就會到這裡來看書或購買特別的書籍。

可是，正因為她於神保町的一處鮮為人知的地方找到的一本奇異的書，而令她的生活改變了。那一天，讀子無意之中發現一本名叫「稀覯」的書，正當她很快樂地要把書帶回家去慢慢閱讀之時，命運之輪開始轉動。一班不知名的人為了搶奪讀子手上的書而向她作出攻擊，而愛書成狂的她當然不可能乖乖地把書雙手奉上…

一場爭奪戰過後，以孤寡敵眾的讀子始終不敵，她眼看著心愛的書被搶走了。正在此時，她被邀請成為大英帝國圖書館特殊工作員工，並參與「稀覯本奪回作戰」(「本」的意思為「書」)。糊里糊塗的讀子，為了得到「稀覯」的下卷而被捲入此次事件中。到底成為讀子將於遇到什麼困難，她又能否成功取得「稀覯本下卷」呢？

而這套精彩的作品亦將於7月推出小說版，由原作者倉田英之老師親自執筆、人物原作的羽音老師繪畫插圖，並由集英社發行。而內容方面則改編自現在正連續中的漫畫版的內容，有興趣的朋友不要錯過呢！



◆角色的設定資料



STAFF

原作：倉田英之
監督：舛成孝二
劇本：倉田英之
人物原作：羽音たらく
人物設計、作畫監督：石田真史
動畫製作：スタジオ・デイーン

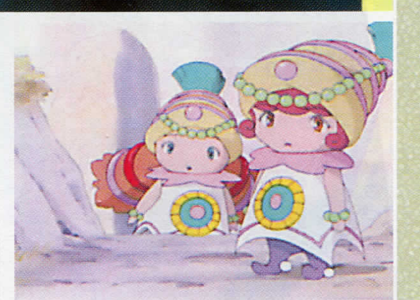


異世界的英雄

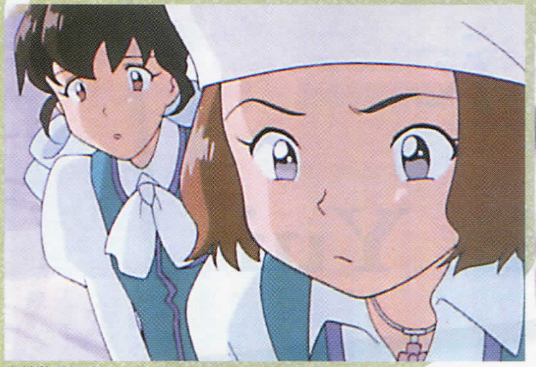
STRANGE DAWN

預定今夏於WOWOW播放

本來只是普通高中生的奈津野艾莉(エリ)和宮部可可(ココ)，突然被召喚到正處於戰亂時代的異世界中。在異世界之中，艾莉發現自己擁有強大的特殊能力，亦從異世界當中的一位劍士－穌魯(シャル)口中得知她必需待異世界的戰亂結束，才可以回到自己的世界。種種的因素加起來，令艾莉決定加入戰團，到底艾莉在這亂世中會遇到什麼事？又能不能平安回到正常的世界呢？這就有待各位自己發掘了。



◆三頭身的異世界人





◆艾莉及可可



◆劍士穌魯

STAFF

原作：佐藤順一、ハハフイルムメーカー
總監督：佐藤順一
監督：河本昇悟
人物設計：山下明彥
構成、劇本：橫山美智子

TEXT：MARKS

TEXT：MARKS

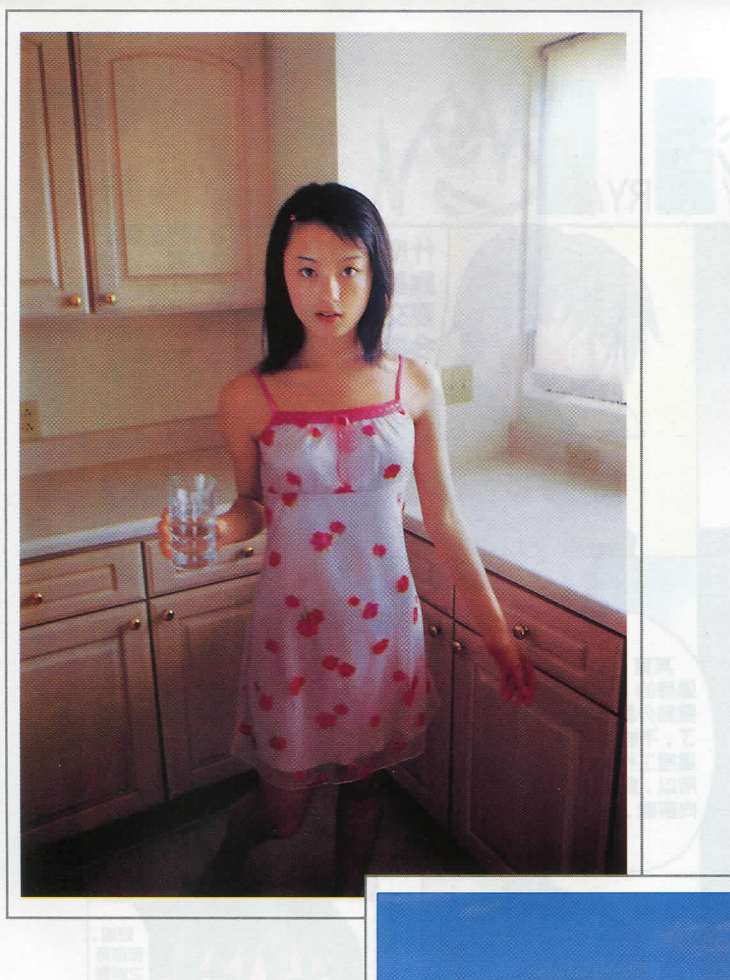


品田由衣

Shinada Yui

PROFILE

本名：品田由衣/Shinada Yui
出生日期：1982年9月6日
年齡：17歲
出身地：新潟縣柏崎市
星座：處女座
身高：160cm
血型：A型
三圍：B84 W59 H86
興趣：音樂鑑賞(ACO、椎名林檎)、購物
專長：肖像畫





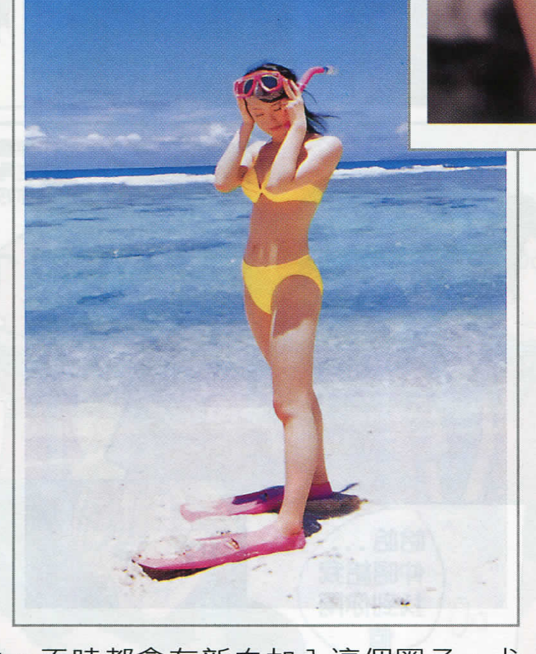
星之網

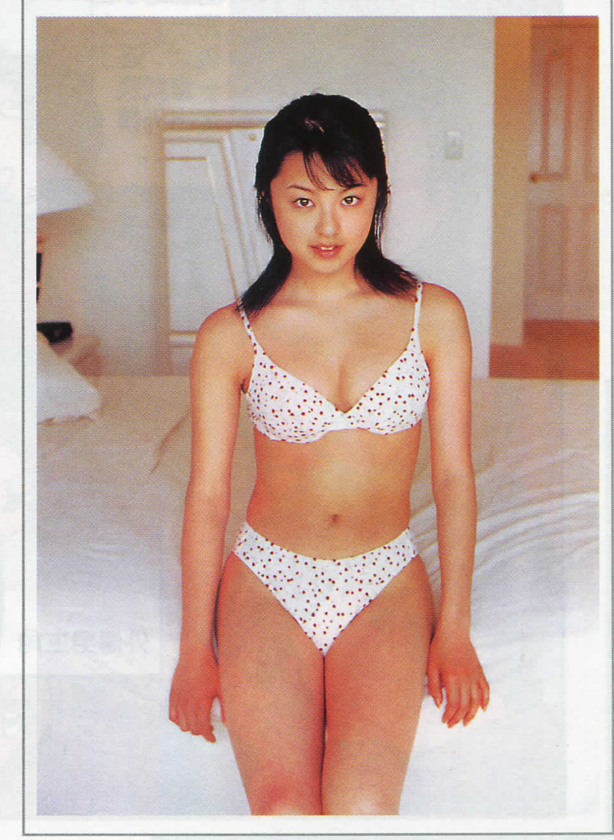
品田由衣之上京物語

http://www.geocities.co.jp/SilkRoad-Ocean/9514/shinada.htm

Join! GeoCities

品田ゆいの上京物語





在日本藝能界中，不時都會有新血加入這個圈子，尤其是女明星，而今次的品田由衣就是較為突出的其中一個。品田由衣加入藝能界只有一年多的時間，所以有很多讀者都未必聽過她的名字，不過憑著她的可愛面孔(真的有點似深田恭子)獲得了三個廣告商的垂青，而且現在她更參演了富士電視台的劇集「天氣預報之戀人」，飾演清水美樹一角，今次正是品田的首次演出日劇，對她來說可算是相當大的挑戰。此外，她現在亦是音樂節目—「MUSIC B.B.」其中一個環節「Monthly B.B.」的主持。

露嘉的日常生活

BY R. RYAN



RUKA S DIARY

臨別

自從上一次，說要離開之後，露嘉都是很不開心的。終於...都是要回公司的

什麼是呀??露嘉??要交稿了嗎？今期好早呀？

原來是這樣嗎？沒問題...但是你走了卻很可惜哩。不過，你要到外國讀書也是好事。

總...總編輯...你可以過來一下嗎？我有些話要跟你講....

嗯..

其實，是這樣的...我要到外國讀書了，不能再在這裡工作..所以，我現在向辭職...

好啦．在你走之前要搞一個大的歡送會哩

GENSO SUIKODEN 幻想水滸傳

話說幻水出完一．二之後...過了一會就決定出外傳了....

你看，是外傳主角啊！你好嗎???

哈哈...仲唔給我找到你兩個

外傳男主角

我是來挑戰你們兩個的!!!

W--LEADER 攻擊

呵呵..挑戰好啊!!!我們也好久沒和人打了

睇上去是那麼弱
一定要令佢地過唔到我先得!!

就是這樣外傳的男主角就變成星星了

完

無責任讀者擂台

主持人：時雨

小女孩心目中的香港遊戲機商＝無良？

時雨さん：

Hi！本人啱啱又發現到「道高一尺，魔高一丈」嘅事，就係翻版遊戲CD連PS 2都有，又係好似PS 1同SS一樣，唉，果班無良商人...你都知PS 2係好過PS 1同SS嘛，PS 2係一部先進嘅TV game，係好難比翻版商人偽造嘛，佢地竟然偽造唻，唉...我諗成個game壇會比翻版game令到佢「悄悄的我走了」啦！亦都會「也許也許你要睡一睡」...不過改機同水貨係冇保養，我諗果班想將部PS 2改機都幾難啦，你估好似PS！咁容易改咩？

好在DC出咗咁耐都冇翻版game啫，如果唔係DC又死梗，而嘅PS 2出咗唔係好耐啫就有翻版，PS 1嘅翻版game已經多到數唔晒，而PS 2呢，可能會好似PS 1嘅命運一樣，不過有D店舖賣PS 2仲送埋一隻正版game，又可以睇VCD同DVD，好過DC。我仲記得以前睇過GPM都見到PS 1改機比心改定讀取器，所以而家都叫D人唔好改機，只係買正版game，嘅店舖先唔會偷龍轉鳳，仲有流傳咗好耐嘅買PS 1送十隻games，不過送果D game都係翻版game，仲有D店舖賣Ps 1送嘅game係人地唔鍾意嘅game擺明係「掠水」，呢D咁嘅店舖趁早結束營業好過。

至於SS 都係一樣，有一間店舖賣「KOF 97'」本來係$380，點知將價錢加到$390，人地都知果個職員專登起價，仲有係果張RAM卡，人地一睇都知係翻版卡唻嘅，個職員死都話玩KOF係要用果張翻版RAM卡，人地唔買佢介紹嘅產品，反而受到唔禮貌嘅對待，有乜理由正版game可以對應，翻版RAM卡？係人都覺得奇怪啦，正版game係對應番正版RAM卡嘛，個職員分明係存心隱瞞事實，又想將正版同翻版RAM卡魚目混珠，賴蝦蟆想食天鵝肉？不過好在而家唔賣SS啫！

我又記得以前有假貨嘅PS 1叫PolyStation，好似D零件同真正嘅PS 1差唔多，不過我諗畫面嘅質素好差，話哂果部咁嘅嘢都係假嘢，真正嘅PS 1畫面都好D啦！仲有VCD機有D可睇翻版，分明令到海關好難拘捕，就算本身可以睇翻版嘅都冇人知，因為售貨員跟本冇寫出唻話可以睇翻版，至於PC嘅翻版軟件，可能會令到CD-ROM嘅零件損壞，亦有可能有電腦病毒破壞主機，不過好在VCD同DVD都賣到好似翻版咁平，PC又貴咗D，我諗消費者見到咁貴就一定唔買正版寧願買翻版，如果我問你可唔可以降低正版嘅售價，我諗你會話咁樣招攬消費者都唔好，只要我地多D投搞唻讀者擂台，咁就有錢買正版game，不過可能有D人語文能力差而冇機會寫到一千字咁多寫信唻，亦都有可能就算果封信登咗出唻，又要等兩三個月先有稿費收，我諗果D有耐性等落去所以去買翻版game，其實仲有冇一D好辦法可以令到佢地買正版game呢？

最後我希望各位對知識產權認識，唔好再買翻版game啦！

(PS.：你地GPM可唔可以印出買game嘅優惠券，令到D消費者唔會再買翻版game？)

祝早D升職！zzz...zzz......

Your Sincerely, Mizuno Ami敬上
9th June,2000.

Ami：

首先要説句對不起，筆者其實收了你許多封來信，但最終的結局它們全部都是石沈大海……原因是你在信中用了太多英文和日文啦，有些信的內容亦太過離題，我都不是太過忍心將你的信投籃，幸好今次你這封信筆者看得明，可以刊登，否則筆者如何向你這些忠心讀者交待……(汗)

今次你來信的前半部份主題是「翻版」。的確，PS2翻版碟最近在遊戲界產生了不少回響，不過自從SONY公佈PS2是用CD-ROM和DVD-ROM來做媒體以來，筆者已「睇死」香港的翻版商人會開發到PS2的翻版技術，因此PS2有翻版筆者並不感到意外。不過香港遊戲界會否好像你如説一般會大受打擊，筆者卻不表贊同。眾所周知香港的遊戲機商在賣遊戲軟件上的利潤並不高，許多時每隻遊戲只是賺十蚊八蚊，反而賣機的利潤就比較可觀。如果PS2有翻版，主機的銷售數一定會有所提昇，連帶正版遊戲的銷量也會增加，這對遊戲舖是有利的，翻版同時也會帶旺整個遊戲業界的氣氛(事先聲明：以上只是筆者的分析，本人絕不鼓吹任何翻版行為)。

不過香港遊戲機的翻版熱潮，其實在DC推出後已經告一段落。首先是在海關大力掃蕩之下，翻版活動已被迫轉至地下經營。另一方面PS由於已步入老年期，遊戲的質素大不如前(6月至7月的遊戲應是PS之最後一輪攻勢)，購買的人亦因此減少了。再者DC和電腦的正版遊戲價錢又平，很多人都負擔得起，慢慢養成了人們購買正版的習慣。筆者相信，除非PS2的翻版技術到達極之純熟的地步(例如直讀不需轉碟、CD和DVD也有翻版碟等)，像PS年代的翻版熱將不會重現。

你的信的後半部則集中在香港遊戲商人的騙人手法上。筆者想你應該被那些無良的商人騙過了吧？否則怎可能這麼好火氣(笑)？不過筆者想在這裡糾正一下你對遊戲機店的誤解和錯誤觀念，希望你不要介意。

首先是PS2即使改了機，也不能看VCD，只能看DVD，而且只限日本區影碟，因為全區碼改機法仍未出現。其次，拿遊戲主機給水貨舖(甚至是正版舖頭)修理一定會有風險，就如修理電話手機一樣，修理師傅的質素良莠不齊，他們將零件偷龍轉鳳消費者也是無從得知的，所以大家在買水貨時應該有所覺悟。

在購買主機時所附送的遊戲，作為消費者的你應該在付錢前確認清楚，否則你不能説他們是在騙人。買SS版《KOF97》時店員隨意起價，這可是舖頭的權利啊！事實上店員許多時都是根據購買的人的種類而決定售價的，例如面對不懂遊戲機的主婦時會貴些，而面對真正懂遊戲機的玩家就會平些，如果他們認為你是「混吉」的話，就會開個天價令你知難而退。但你不能因此就説人家在騙人。至於翻版的SS RAM咭，那些店舖除了是想謀取「暴利」之外，也有可能是因為他們根本找不到正版的RAM咭來入貨呢？而且用翻版RAM咭是玩得到正版遊戲的，睇開一點啦！

你在信最後的見解都幾特別，但又錯唔哂嗃(笑)，大家聽Ami講，寄多些信來啦！

祝 身體健康！

時雨

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：________________

性別：________________

身份證號碼：____________(

地址：________________

電話：________________

(可使用影印本)

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』



RUKA留言板

各位有否覺得每次與我們通訊也要寄信有點不便呢？現在小妹就給各位一個方便的方法，讓各位可以輕輕鬆鬆與我們談話了，而這方法就是利用E-Mail了！只要將想與編輯說的話，Send來「gpm_e@gameplayers.com.hk」便可，不過別忘了在E-Mail內註明是給哪位編輯和自己的名字哦！

「露嘉是阿姑」

Dear：里繪小姐

又是我們三個X人呢！今次的同人祭稿是《排排坐、排排企》。因花野又肥又矮坐不到，L字頭狗腳短手短也坐不到……花野中比卡超病，所以……

在此問問里繪小姐用不同的顏料有沒有指定的上色方法？我用木顏色、廣告彩好似用Marker，沒有漸變色，被雪野花野笑。

Dear：RUKA小姐

你果然是好玩之人，把你畫在我們的畫稿中……暗示你的惡夢快來了……呵……×10。花野把你畫成BB，happy唔happy，有無美化了你？

暑假快到，

祝里繪小姐收稿量大增

祝Ruka小姐頭髮越來越黃，由黃變白(下期改口叫你做阿姑好無？)

雪野、花野、Lion敬上

PS：里繪小姐能認出我們的筆跡嗎？我們這班BB團可愛嗎？呵~~~

Dear雪野、花野、Lion

對不起啊！小妹不明白你們所指的「指定上色方法」是什麼……？至於用木顏色和廣告彩沒漸變色，其實在木顏色方面，主要也是因上色的力度、塗色，而有所影響；至於廣告彩方面，則主要是開顏料與塗色時有影響。你努力試多幾次吧！

讓我估估你們的筆跡吧！(估錯不要罵我哦！)小妹和雪野是由雪野畫，露嘉和花野是由花野畫，而L字頭狗和小TORO就是LION畫。怎樣，對嗎？

里繪上

你們怎會知道小妹是好玩之人呢？小妹並沒有這樣說過啊！或許小妹是一個很小器的人也說不定哩！呵呵呵~~此外，小妹可是一個美麗的淑女來的，現在你們畫到像個BB般，你叫小妹怎辦好呀！(v_v;;)

露嘉上

「你玩什麼Game？」

To：露嘉：

Hi~Hi，又係我呀「KK」！嗚嗚，好慘呀，你上次叫我去「信和」看看有冇我想要的GAME MUSIC CD，點知我去到都係冇，嗚嗚，人生都是如此的……

哈哈！近排手頭上的GAME都玩得七七八八，冇GAME玩應該唔開心先係，但係都唔知點解我咁開心，可能是打爆機，好滿足呱！近排手頭上仲有些錢淨，你有甚麼新Game介紹呀？唔好，你現在玩甚麼Game，就介紹那隻比我啦！嘻嘻！

我真係不明白，點解本誌不鼓吹用金手指？唔通妳們打遊戲時都冇用冇咩？露嘉，妳係咪讀緊書？我上次睇妳的日常生活，個編輯哥哥講，點呀的成績，有冇……

PS我想寄畫先「同人祭」呀！如寄搵A4 size紙畫得唔得，如刊登了可不可以寄回給我呢？？？

最後祝露嘉「青春常駐」搵多D錢買PS 2！！

KK上

Dear KK

你找不到那些CD嗎？實在太可惜了。小妹唯有希望你遲些能找到吧！

恭喜你能將爆機呀！最近小妹玩的遊戲是《櫻大戰》啊！要成功完成到6位角色的結局真的很難哩！唉~真不知道若推出《櫻大戰2》時，要小妹完成8位女孩的結局要用多少時間了~~

本誌不鼓吹用金手指其實也不無道理的，小妹也認為打機都是因為遊戲有難度才好玩的嘛！若什麼能力也達至最高，根本不用費上任何努力就可完成遊戲，那又何需打機呢？那倒不如叫朋友代為遊玩，自己坐在旁看還好吧！不知你是否認同呢？

如你有看上期的日常生活的話，也知道小妹現在是讀書吧！而至成績嘛……不過不失啦！

想寄畫來《同人祭》嗎？只要Size不超過A4，和題材是編輯畫像或自創遊戲人物便可以了。若你想在刊登後寄回來的話，只需在畫背寫明就OK了。期待你的畫呀！

露嘉上

「沙槌好貴！」

To Dear RUKA：

Hello！好久沒有寫信來了，本人今次寫信來純粹想與你吹吹水，沒問題嗎？

DC版的沙槌Game《SAMBA DE AMIGO》推出了，本人在它推出那天立即到賣Game的店舖及及，豈料個「槌」成幾千元，貴到飛起！！在買不到的情況下唯有到機舖玩（笑）……

最近積極尋找DC的RPG Game（最好有靚人物的）所以近來都無閒寫信。最近RUKA有沒有迷上甚麼Game，喜歡《SAMBA DE AMIGO》嗎？

To Dear MS：

你好！本人想問問DC版的《BLACK／MATRIX》雖然DC版。不是閣下做攻略，但應該沒問題吧！本人想問DC版有沒猖隱藏精靈出現？每一章有甚麼新伙伴和她們加入條件是甚麼呢？而難度的Easy，Normal和Advanced有甚麼不同？非常多謝閣下能解答本人的問題。

To Dear里繪：

你好嗎？本人之前寄上一幅畫，但現在還沒有刊登呢？最近看到有不少讀者寫信給你，看到原來有那麼多讀者喜歡畫畫，本人實在太感動了！（雖然與本人無關）不過看到她們對畫畫塑材那麼的認識和研究，對這些只懂皮毛的本人真的有點慚愧呢！本人想問問看茸茸的質地是怎麼畫的？本人想同里繪說說里繪有時評畫時有點失準，尤其是在人物比例方面，還有《VOL.126》的佳作、人物頭髮的線還粗過四肢，會否有點怪？以上有些地方請教過學校Art阿Sir，冒犯之處，敬請原諒。

另外，還有一點想與RUKA說的，本人的內地筆友SADAKO（不是《The King》那個）她說《GPM》在那裡很貴，有次買《VOL.120》的，但內容全是《VOL.190》的，看來有盜版的情況出現呢，希望《GPM》能正式在內地售賣。

下次見！

PS.隨信隨上一幅畫，千萬不要把它丟掉，要保存它啊！畫中人該不用說吧！祝

所有工作人員工作順利

Leona

Dear Leona

說起來，小妹最近真的很少見Leona的投稿哩！我們是隨時歡迎你／各位讀者投稿來的。（←賣廣告？！）

那隻沙槌遊戲《Samba de Amigo》真的不錯呀！所以被炒至「天文數字」也是理所當然的（但似乎真的太貴了）。現在小妹與你一樣，唯有到機舖玩，不過每次也玩到手軟哩！＜(>_<)＞

你想找Dreamcast的RPG嗎？遲點大約在暑假的時候會推出《Grandia II》，那套作品的人物也不錯的，相信你會喜歡的。而最近小妹迷上了Dreamcast的《櫻大戰》，雖然之前玩過Saturn版，但事隔那麼久，再玩多次也覺得很好玩。

另外，小妹看到不少內地讀者提到經常要看貴價或盜版的本誌的情況，而小妹亦很同情。但若想避免這情況出現的話，何不訂購本誌呢？

最後要多謝Leona將小妹畫得那麼漂亮啊！(^-^)

露嘉上

DC版《BLACK/MATRIX》，其難易度的分別是在於角色取得的經驗值，難度最高的，在戰鬥時所取得經驗值就越低。由於每一章都有不少新伙伴加入，所以不能將全部角色的加入條件刊登，sorry！>_<

MS上

由於小妹收到不少畫稿的關係，所以希望各位能明白每張畫稿也未必能每次也以最快時間刊登，不過最近小妹已準備處理各位的畫稿了。

若想表達比較柔軟的「毛茸茸」質地，最好不要用上線筆上線，並用該「毛茸茸」質地的顏色畫上線條。而若只是想普通地表達這種質地，就可以用上線筆畫上「類似虛線」（←很難用字面表達）的線條便可。

其實小妹之前也曾經說過自己並非繪畫專家，所以有時會看不到畫面上某些問題，又或者因為版為問題而未能詳說，所以有什麼寫錯之處請多多包涵啊！(^-^;;)至於126期的特級佳作，小妹只是覺得該作者一向也不是太多比例上的問題，與其是這樣，倒不如建議她畫另一種構圖更為有用罷了。

P.S.多謝Leona的畫啊！但這是否要小妹與露嘉將畫剪開一半呢？(^-^;;)

里繪上

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或有關GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部信封面註明「編輯接待處」就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。



題目：排排坐．排排企
作者：花野、雪野、Lion



題目：露嘉與里繪
作者：Leona



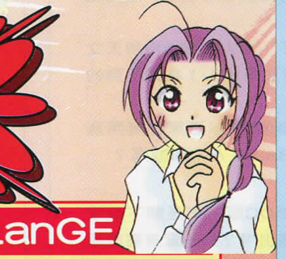
題目：里繪、抱抱
作者：Lion

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不宜遲，快點寄信來《編輯接待處》在信中談話啦！他（她）們很樂意成為你們筆友的，這個機會不是時常有，所以一定要把握機會，將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」註明「編輯接待處」，或發信到以下E-Mail：「gpm_e@gameplayers.com.hk」便可。不過記得來信字數不要多於800字，和若寄信來的話請用原子筆來寫啊！

館主：里繪

各位好像對用電腦繪畫很有興趣哩！小妹最近就收到多位讀者寄來的電腦畫稿，其中有很多也是有很高水準的。不如這次就刊登使用電腦作繪畫的稿件，讓各位看看不同的電腦上色方法吧！



特級佳作



LanGE

一張很像專業插畫家所畫的畫哩！當中最令人欣賞之處是背景處理得很真實，而使用的顏色亦很配合少女的表情及氣氛。不過唯一美中不足之處是少女的頭、頸和耳朵未能利用好好利用陰影將它們劃分，使人有平面的感覺。

瑞雲

不論畫風與上色方法也充滿台灣漫畫風格的陽之下光哩！利用真實景物素材集合成的電腦畫稿嗎？當中有些地方還未擦得乾淨，有注意了。另外，河水與牆最好不要用線條分開，因為看起來很生硬。至於人物樣子、身體結構也沒什麼問題，只是有點頭大身細的感覺。



優秀作品

Yun

Yun將線條放得過大了，令致線條出現「鋸齒」的情況。上色方法不是太差，不過就略嫌簡單和有改進的必要。另外，在人物比偷方面，少女的左膊太細了，而腿部亦過粗，難度是運動健將？(^-^;;)



Yan

瑪莉很努力進行研究哩！整幅畫的構圖已經很不錯了，特別是加上此作的Logo！但是還是覺得瑪莉的動作過為生硬，首先是她好像坐空氣般，看不見椅子在哪……另外亦覺得她手部的動作不太自然。

優秀作品

Pang Ka Wai



雖然整幅畫的線條非常簡單，但仍能充分表達出邪流丸的特色。由於這是線條簡單的人物關係，因此上色方面簡單也十分配合，可是似乎太過平面化，特別是面部的陰影，看起來有點怪哩！

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



Text：小璘

声 INTRODUCTION

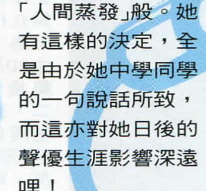
橫山智佐
(YOKOYAMA CHISA)

出生日期：12月20日
星座：人馬座
血型：B型
出身地：東京縣
所屬公司：バンビーナ
代表作：《櫻大戰》真宮寺櫻、《魔法少女Pretty Sammy》／《天地無用》砂沙美、《NG騎士》米露、《銀河孃樣傳說YUNA》神樂阪優奈、《鬼神童子ZENKI》役小明、《空想科學世界》美絲提

既然最近《櫻大戰》在動畫和遊戲方面也非常活躍，那麼這次《Voice File》就為各位介紹負責為此作的主角真宮寺櫻配音的聲優——橫山智佐。

各位對她印象最深的，相信就非由她扮得維肖維妙的真宮寺櫻莫屬了。現在，各位也會把她與櫻混為一談吧！不過，不知各位有否記起她也曾經配過不少著名作品的女主角呢？就如《天地無用》的砂沙美，橫山智佐亦曾經為此作的活動而穿上砂沙美的衣服扮演過她哩！以她大大的眼睛、可愛的面孔，扮演這些可愛的角色也頗合襯。

早已於1987年工作的她，其實在這13年聲優生涯中，有2年的停止了的，這是因為她在這段期間到了澳洲留學；所以各位可能會發現有兩年動畫的配音名單中，是完全見不到她的名字存在，就像「人間蒸發」般。她有這樣的決定，全是由於她中學同學的一句說話所致，而這亦對她日後的聲優生涯影響深遠哩！







還是說回有關她的配音吧！橫山智佐的聲音比較帶有少女的味道，因此她所擔任的角色是多以少女角色為主，她配男孩角色真的非常少見。另外，她的聲線亦比較「天真」，所以太多數由她配演的角色也多數是可愛女孩。即使是這樣，但她配演成熟的女性也絕不遜色，就例如在遊戲《惡魔城DRACULA X~月下之夜想曲~》中，橫山智佐就曾配演性格比較成熟的瑪莉亞，雖然她對白不是太多，但也能角色的性格充分發揮。

声 NEWS

hm3 隔月刊化



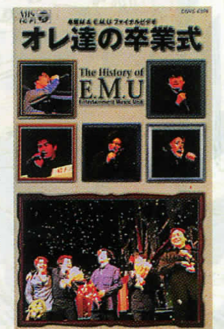
一向以季刊形式發售的聲優雜誌《hm3》，各位若要等待它推出下一期，是否等到頸也長呢？現在各位的頸可以短一點了！最近該雜誌由於其他同類型聲優雜誌《聲優Granpri》與《Voice Animage》相繼改為隔月刊後，因而亦改為隔月刊。這本因為時間的關係而以訪問聲優為主的雜誌，希望在改為隔月刊後，能夠增加多點聲優新聞的報導吧！

声 NEWS



The History of E.M.U オレ達の卒業式（我們的畢業典禮）

發售商：Columbia
編號：COVC-6399
售價：4800日圓
片長：92分



將《卒業M》與E.M.U最後一個活動《オレ達の卒業式》當中的過程輯錄成錄影帶，隨帶還附送了3張E.M.U的Postcard。片段中除了過場場面外，基本上是完全輯錄，連原本打算不會收錄在本錄影帶的Drama《オレ達のエピローグ（我們的epilogue）》也作映像特典收錄在內，另外還有E.M.U進行綵排時的片段與及對該次活動的感想，真的非常豐富。想看看E.M.U最後一場演出，又或是想看看綠川光與神奈延年哭的話，就千萬不要錯過了。

DVD PLAYER

平時大家經常會提起的「DVD影碟」，其實只是DVD這個規格的其中一員。除了用作影碟的「DVD-VIDEO」之外，DVD還有「DVD-ROM」(電腦／PS2記憶媒體)、「DVD-RAM」(可隨意讀寫的DVD，碟本身有硬盒保護，所以不能在普通DVD-ROM上使用)、「DVD-R／RW／+RW」(也是可隨意讀寫的DVD，但沒有硬盒保護。規格仍未有定案)和「DVD-AUDIO」(超高音質的唱片格式，但仍未正式在市場發售)等等。

本週精選

泰山 TARZAN

發售日：6月16日　發售商：BUENA VISTA
編號：VWDS-04378　價格：4700日圓
導演：克里斯巴克、凱文李瑪　配音：東尼高德溫、葛倫克蘿絲、蘿西歐唐娜





「泰山」是88年前由英國著名作家艾格萊斯布洛所創作出來的傳奇人物，這個虛構但充滿感染力的故事曾被多次改編成電影，但當中以這套由狄士尼製作的動畫版《泰山》最為驕人。拜現今先進的CG技術所賜，泰山以極高速度在森林穿過的一幕不單只給予觀眾強大的快感，還充滿了藝術的味道。除了畫面夠震撼之外，故事中對泰山這個人物的心理描寫更是絲絲入扣。泰山是一名在森林長大，一直都以為自己是猩猩的孤兒。但直到有一天，當一隊探險隊進入了森林之後，泰山的內心就有了巨大的變化。他一方面被探險家的女兒珍妮深深吸引，另一方面又要對抗人類們的入侵，令他左右為難……



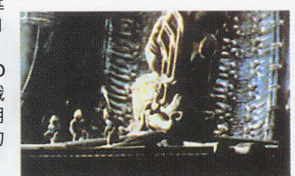
異形

發售日：6月16日　發售商：20世紀霍士
編號：FXBA-1090　價格：4700日圓
導演：雷利史考特　美術指導：H.R.Giger
演員：薛歌妮韋花、約翰赫特、伊恩賀姆





《異形》，一套在科幻電影史上有著重要地位的作品，到了20年後的今天，它仍然是不少SF FANS心目中的名作。一提起這套作品，就不能不提由美術大師H.R.Giger所創造出來的異形造形。片中的異形一方面有像鋼鐵一樣的質感，但另一方面又充滿黏液、肌肉等類似生物的要素，而兩者之間又出奇地配合，是科幻電影史上經典之中的經典，可惜的是H.R.Giger之後沒有再參與在任何一套《異形》的作品。今次日本20世紀霍士為了紀念《異形》誕生20周年，於是一口氣推出《異形》一、二、三、四集的DVD在同日發售，想認識《異形》這套作品的朋友，現在就是最佳的機會了。



BEAUTIFUL LIFE 1～6

發售日：6月23日
發售商：TBS／PIONEER LDC
價格：各3800日圓
劇本：北川悅吏子
演員：木村拓哉、常盤貴子、西川貴教等



不用筆者多說，大家也認識這套大人氣的日劇作品《美麗人生》。最終回的收視率高達41.3%，破了日本電視史上記錄的本劇集，現在已經被DVD化了！天才理髮師柊二(木村拓哉)和下半身行動不便的女孩杏子(常盤貴子)之戀，叫觀眾們流了不少眼淚。如果大家嫌VCD的畫質太劣，DVD就是各位收藏之選。同時發售的還有全11話的DVD-BOX(22800日圓)。



東京BABYLON 1&2

發售日：6月21日
發售商：SPE · Visual Work
價格：各3800日圓
原作：CLAMP
聲優：山口勝平、子安武人等



CLAMP的作品最近不斷被DVD化，繼上期介紹過的《聖傳》OVA版之外，《東京BABYLON》也會推出DVD版。《東京BABYLON》是講述自古以來都在背後守護著日本的陰陽師「皇」一族，它的現今當主昴流、其姊姊北都和充滿神秘的男人櫻塚星史郎，三人在東京內解決眾多靈異事件之故事。在CLAMP的作品中，本作的題材最為嚴肅和社會性，值得一看。



超智特務顯神通

發售日：6月9日
發售商：WARNER HOME VIDEO
價格：3800日圓
導演：巴里辛尼菲特
演員：韋史密夫、奇雲格連



這套以美國西部為背景，但內容卻天馬行空得很的電影，是1999年金草莓獎中獲選為「最差電影」的作品。戲中雖然有《黑超特警隊》的韋史密夫座鎮，也有大量電腦特技，但故事上的的確有不少犯駁和無聊之處，加上導演巴里辛尼菲特可能太過注重於特技方面，因此無暇理會他的演員之表現，令整套電影失色不少。如果大家只是想看豐富的動作場面，這電影或者仍能滿足到你。



Text:虹色小丑藍暴暴

10名早安少女歡送同伴畢業



近幾個月來，有關MORNING娘(早安少女組)的消息實在是一浪接一浪，自石黑彩離隊和超人氣的後藤真希加入後，現在又有4名新小妹妹成為這個家庭的新成員，此外最受歡迎的成員之一市井紗耶香亦宣布要離開，為了將來踏進個人創作歌手的道路做準備。不單這樣，她們的處女領銜主演電影《PUNCH RUNNER》更是相當受到注目之作品，不知道是否意味著解散前的最後衝刺期？

4名新成員一口氣加入



自從石黑彩離隊後，「娘」的生父TSUNKU一直都為了找尋新成員而操心，結果經過了連串公開試音他終於找來4名面孔新鮮的少女加盟，她們就是石川梨華、吉澤瞳、十希美和加護亞依，特點是年齡只有12至15歲。她們4人入隊後的首個任務，便是參加新細碟《HAPPY SUMMER WEDDING》的灌錄工作，結果11名身穿淺紫色婚紗的「娘」替這張新單曲拍攝封套，毫無疑問她們的支持者一定會很喜歡這隻唱碟。

紗耶香最後演唱會

由3月起MORNING娘便開始了她們的首次全國巡迴演唱，最終站正好是十多年前各個歌手、組合與樂隊夢寐以求的場地——日本武道館，結果她們在全場11000名歌迷面前歡送紗耶香離開。雖然只是加入了僅僅個多月的4名小妹妹，可是面對著萬多名觀眾也毫不感到害羞，唱出剛加盟的歌曲《HAPPY SUMMER WEDDING》，當然像《戀之DANCESITE》、《CHOKKOTO LOVE》、《抱緊HOLD ON ME!》和《LOVE MACHINE》等大熱作品均在演唱會中出現啦。在演唱會尾段時，其他成員也禁不住掉下淚來，可是紗耶香卻一滴淚也沒有流過，她表示將來還要和各個好姊妹會面呢！



見證出道至今成長歷程的PV集

如果大家是「娘」的擁躉，就應該知道她們出道至今只曾推出過《LOVE MACHINE》與《戀之DANCESITE》的VIDEO SINGLE(《CHOKKOTTO LOVE》和紅黃藍的那一盒不計數)，其他舊作則尚未以VIDEO CLIPS的形式推出過。現在有一個好消息，就是在6月14日將會發售名為《映像THE MORNING娘 BEST 10》的PV集，除了像紀念福田明日香離開的《Memory青春之光》、最初8人齊集的《SUMMER NIGHT TOWN》、當面世的《HAPPY SUMMER WEDDING》外還有INDIE時期的名曲《愛之種》，絕對是所有「娘」迷的必買收藏品。

MACHINE (9)戀之DANCESITE (10)HAPPY SUMMER WEDDING



Brand New VHS & DVD



映像THE MORNING娘 BEST 10
14-6-00／zetima／EPVE-5009(VHS) EPBE-5009 (DVD)／各4725日圓(連税)
收像曲：(1)愛之種 (2)MORNING COFFEE (3) SUMMER NIGHT TOWN (4)抱緊HOLD ON ME! (5)Memory青春之光 (6)真夏之光線 (7)故鄉 (8) LOVE



【KR】cube

主唱：Dir en grey
發售商：EAST WEST JAPAN（WARNER MUSIC JAPAN）
編號：AMCM-4479
發售日：6月7日
價格：1260日圓

樂評分：7分





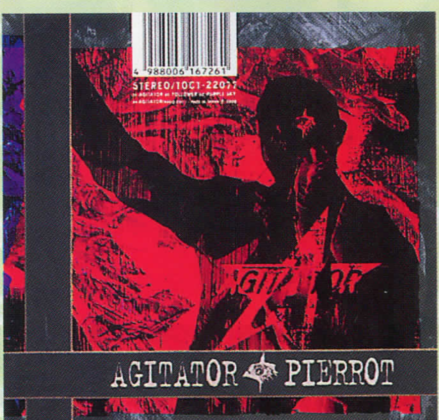
《脈》推出後四個月新作，而且發售日竟和宿敵PIERROT的新作一樣，真不知是哪一方有心還是無意。今次SINGLE的封面玩單車失事，依舊有點惡趣味，不過個人始終比較喜歡《GAUZE》(初回)或之前SINGLE的封面，因為大部份也可說是一種「美」的(《殘》例外……)至於歌曲方面，《【KR】cube》並不像《脈》或更「厲害」的《殘》(至少京的招牌怪聲線在吵得很的音樂中)，加上京唱歌其實一點也不差，所以相信會比《脈》較易接受；當然歌詞內容又是京的一貫風格，故此感覺依然是令人十分心寒，但這也可說是Dir en grey的其中一個特色。而改為鋼琴的《JEALOUS-reverse-》也十分不錯，問題是聽者會否聽不慣京唱慢歌(以京這樣的聲線唱慢歌的確頗要命的……)。個人唯一不滿是track 3是一首相當「正常」的remix歌，不過總括來説這張碟是絕對值得買的，由其是deg的FANS。(追跡者0)



AGITATOR

主唱：PIERROT
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22077
發售日：6月7日
價格：1223日圓

樂評分：7分



若問我PIERROT和Dir en grey最大的分別在哪裡？我個人認為兩者最大的分別是PIERROT比較大眾化一點。不是嗎？PIERROT在major debut後在妝及服飾方面明顯收斂了不少，最多只有主音kirito那小丑般的左眼仍然健在吧了。而歌曲的世界觀方面，雖然kirito填的歌詞和京一樣比較另類，但kirito的詞並沒有太多「不正常」的東西，共通的是兩隊的歌曲也有甚高質素(因deg也有易接受的佳作的)。至於這SINGLE方面，三首歌也各有特色，加上kirito獨特的聲線令歌曲生色不少。總括來說是值得一買的作品。(追跡者0)

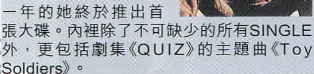
6月份New Release推介



日本POP DISC

kirariddim

主唱：kirariddim
發售商：Mercury Music Entertainment
編號：PHCL-5150
發售日：6月21日
價格：3059日圓




其中一位被真人版《GTO》捧紅的便是kirari(希良梨)了，出道當歌手已有差不多一年的她終於推出首張大碟。內裡除了不可缺少的所有SINGLE外，更包括劇集《QUIZ》的主題曲《Toy Soldiers》。

少女ROBOT

主唱：友坂理惠
發售商：東芝EMI
編號：待查
發售日：6月21日
價格：1223日圓




很久沒有推出新作的友田終於推出新作，這是共有三首歌的MAXI SINGLE。至於PRODUCER是誰？「當然」是曾多次合作椎名林檎了。

SexeS

主唱：岡村靖幸
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2151
發售日：6月21日
價格：1020日圓



這其實並不算是新作，因為它原是一張在發售時立刻售罄的幻之ITEM《SEX》，現在加上新的REMIX版再度推出。故此FANS要小心再次售罄了。

Roots

主唱：嶋野百惠
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01437
發售日：6月21日
價格：3059日圓



之前也有略略提到的第二張大碟，今次找來DJ HASEBE、DJ KEN-BO及今井了介等豪華陣容製作。嶋野的歌曲一向不俗，絕對值得一聽

tonight, I will fall

主唱：ZIGZO
發售商：HEAT WAVE(日本COLUMBIA)
編號：COCA-50334
發售日：6月21日
價格：1260日圓

前Laruku鼓手sakura所屬的樂隊ZIGZO的第四張SINGLE。《tonight, I will fall》正是有名電視節目《筋肉番付》的新ED曲，另外兩首歌是《I am a slider》和《strawberry shampoo》。

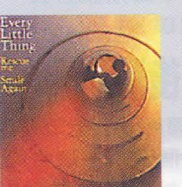
GROOVE WALK

主唱：TRICERATOPS
發售商：EPIC RECORDS
編號：ESCB-2138
發售日：6月21日
價格：1223日圓

曾唱寶礦力廣告歌的樂隊TRICERATOPS推出新作，今次這SINGLE會相當POP，相信會吸引更多人聽這SINGLE。

Rescue me／Smile Again

主唱：Every Little Thing
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCD-30115
發售日：6月14日
價格：1260日圓



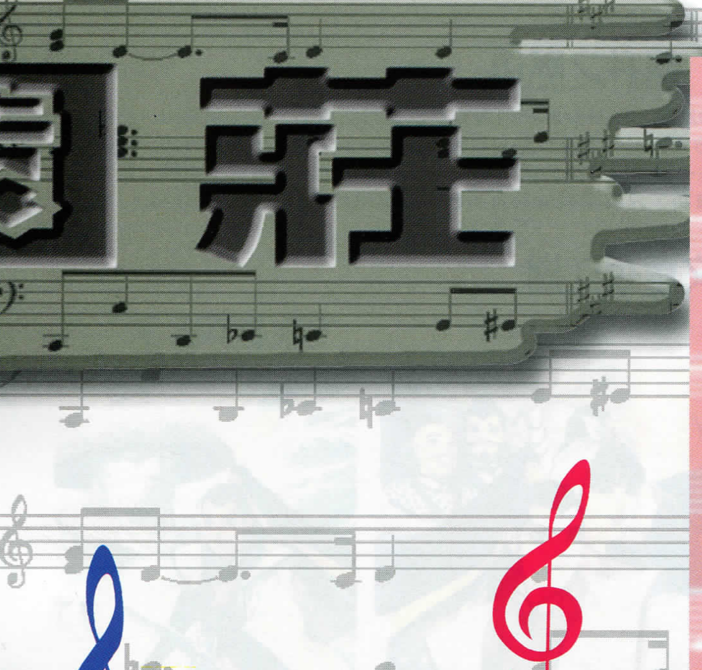
ELT變成二人組合後的首張SINGLE，曲、詞、編曲等幕後工作全由五十嵐充負責。且看專心五十嵐專心當幕後工作會否令歌曲有極高的水準吧。

BASED ON A TRUE STORY

主唱：ZEEBRA
發售商：POLYSTAR
編號：PSCR-5869
發售日：6月14日
價格：2854日圓



第一張大碟在98年6月推出，兩年後終於推出第二張大碟。參與的人有Q、MACCHO、BOY-KEN、DJ OASIS、MURO、DOUBLE、今井了介等HIP HOP名人，相信裡面RAP的歌曲會十分精彩。



VINTAGE S

主唱：林原惠美
發售商：KING RECORD
編號：KICS 790
發售日：4月26日
價格：3780日圓

樂評分：7分



林原惠美在聲優界擁有崇高的地位，也是少數在唱手事業中能夠成功的聲優，她的唱片通常都可以在第一個星期在ORICON榜上取得TOP 10的位置，以聲優來説這是十分難得的。而這隻《VINTAGE S》則將她由歌手出道作《虹色之SNEAKER》起的二十多首SINGLE當中，由林原本人選出十五首收錄其中。筆者平時雖然少聽動畫音樂，但由於公司內其他同事有聽她的歌，所以碟內的歌筆者都不陌生。不過在聽這碟的時候，筆者發現林原的SINGLE歌風格都極之類似，單獨聽的話本來是很動聽的，但一集合起上來就有點膩了，因此筆者覺得這隻唱片是十分「林原FANS向」的。遲點林原惠美還有一隻叫《VINTAGE A》的精選碟，它會是將大碟內的歌曲輯錄出來，大家不要錯過了。(時雨)

MAYO OKAMOTO RISE I

主唱：岡本真夜
發售商：TOKUMA COMMUNICATIONS
編號：TKCA-71940
發售日：5月31日
價格：3059日圓

樂評分：9分



轉眼間，岡本真夜出道已經五年了。她是少數一出道筆者就有追聽的ARTIST之一，真想不到五年時間是這麼快的……歲月這東西真是可怕呢！説回唱片本身，本精選大碟將岡本真夜出道以來的SINGLE作品，依推出日子順次序收錄起來，因此大家可以從中發現她在歌路中的變化，由早期勁HIT之作《TOMMORROW》和《FOREVER》的中快板歌曲，到《ALONE》時風格一轉成為BALLAD情歌天后，或者是近期為廣末涼子、中山美穗所寫的歌曲，聽畢這碟，筆者重新認識到岡本真夜的而且確是位少有的全能型創作歌手。除此之外，岡本真夜的詞也是扣人心弦的，筆者就最喜歡《ALONE》中的感情描寫：「想找個人抱緊，想在某人的懷中哭泣。」「在對面月台看到你和她很要好地牽著手，她是我最好的朋友……」，聽後差點會掉眼淚喔！(時雨)

ANIMATION MUSIC

指輪

動畫：ESCAFLOWNE
主唱：坂本真綾
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VIDL-30497
發售日：6月21日
價格：1020日圓

繼去年的《PLATINUM》之後，坂本真綾的最新SINGLE作品。這首《指輪》是日美韓三國合作之動畫電影《ESCAFLOWNE》之主題歌，在劇中接近尾聲之際使用的這首歌，擁有令人顫抖的感染力。

舊鋼琴／光輝

動畫：櫻大戰～轟華絢爛～
主唱：高乃麗、西原久美子、伊倉一惠
發售商：AVEX MODE
編號：AVCA-14032
發售日：6月14日
價格：1260日圓

OVA版《櫻大戰》第二期系列《轟華絢爛》中使用了的兩首ENDING SONG。《舊鋼琴》是由高乃麗主唱的第一話ED曲，《光輝》則是由西原久美子和伊倉一惠所唱的第二話ED曲。

GAME MUSIC

pop'n music ANIMERO FULL！

遊戲：pop'n music ANIMERO
發售商：KONAMI MUSIC
編號：KMCA-59
發售日：6月7日
價格：3059日圓

在遊戲機中心大受動畫迷歡迎的業務用遊戲《pop'n music ANIMERO》，它使用的歌曲大部份都是我們耳熟能詳的，而這隻SOUNDTRACK則更加將它們一次過收錄。而且人氣動畫歌歌手影山HIRONOBU和水木一朗等也有參與錄音！

ELDER GATE Original Soundtrack

遊戲：ELDER GATE
發售商：KONAMI MUSIC
編號：KMCA-61
發售日：6月21日
價格：2443日圓

KONAMI快將在PS上推出的RPG遊戲《ELDER GATE》，它的SOUNDTRACK會遊戲發售日之前推出。這遊戲的音樂是由製作《惡魔城》系列極之有名的山根ミチル所製作，其莊嚴的音樂定能震撼你的心靈。

BREATH OF FIRE IV ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：BREATH OF FIRE IV
發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1043~44
發售日：6月7日
價格：3360日圓(2枚組)

終於出到第四集的CAPCOM RPG遊戲《BREATH OF FIRE IV》，它的音樂今次也是由在《III》已經大受好評的青木佳乃所監製，本SOUNDTRACK內亦收錄了由她主唱的CM主題曲《夢境之後》。

beatmania III new songs collection

遊戲：beatmania III
發售商：KONAMI MUSIC
編號：KMCA-60
發售日：6月16日
價格：2243日圓

本碟內收錄的歌曲，全都是利用《beatmania III》機內約20種的EFFECTER來將遊戲內的20多首樂曲進行混音後的作品，除悦耳之外，也能為各位beatmania迷在表現中啟發新靈感。

pop'n music 4 arcade originals

遊戲：pop'n music 4
發售商：KONAMI MUSIC
編號：KMCA-62
發售日：6月21日
價格：2443日圓

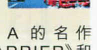
將《pop'n music 4》內全部32首歌曲完全收錄的SOUNDTRACK(連隱藏歌曲)，當中最值得一提的是TRACK 32的《Nanja-nai》，因為作曲的是日本超有名藝人「所佐治」，而唱歌的「NAO」也是「某大名星」啦！

GAME SOUND LEGEND SERIES-SEGA GAME MUSIC VOL.1



遊戲：OUTRUN、SPACE HARRIER等
發售商：SCITRON DISCS
編號：SCDC-00024
發售日：6月21日
價格：2100日圓





老一輩的街機愛好者一聽就會熱血沸騰的歌曲，現在已集結在此！三套SEGA的名作《OUTRUN》、《SPACE HARRIER》和《ALEX KIDD IN MIRACLE》的音樂在沒有修正的狀態下收錄在本碟內，保證原汁原味！



必升之秘決

近年漫畫界出現了一個極之不良的風氣，就是無論任何漫畫都隨書附送精品，有些還將同一期書推出4-5個不同版本來吸引讀者，這種方式對於從事漫畫業的老闆來説是一個非常好的賺錢方法，因為這方法能增加數十萬本書的銷量，真是一個非常可觀的數目呀！但這樣亦導致本地漫畫中出現一些粗製濫造的漫畫，不要求故事、不要求畫功、只要求美輪美奐的精品，這樣的漫畫真的會長壽嗎？

雲州大儒俠史艷文重現江湖

30年前，布袋戲之父黃俊雄先生的《雲州大儒俠史艷文》不但創下電視台開台以來97%的最高收視率，更造成農民不下田、工人不上班、計程車不載客的奇特景象，同時主角史艷文亦因這齣劇而頓時成為人們心目中的民族英雄。

30年後，在所有布袋戲迷殷切期待之下，《雲州大儒俠史艷文》終於重新推出在大家眼前，史艷文和藏鏡人不但要在螢幕前重現30年前未了的恩怨，同時亦要在紙上演繹那段驚動武林、震撼萬教的江湖鬥爭史。而今次替史艷文開拓另一個戰場的人，正是以《蜀雲藏龍記》在台灣漫畫界闖出名堂的漫畫家林明鋒老師，到底30年前家喻戶曉的大英雄史艷文，在老師的筆下會散發出什麼魅力呢？大家便要密切留意6月19日推出的第27期新少年，並於同日在亞洲電視上公映的電視劇了。







地漫遊



由美國人氣戰棋遊戲正式授權改編的本地漫畫《怒霸天下》，首本互動式RPG模擬漫畫，故事內的人物及故事，全都是由專業遊戲設計師所設計。此作可以一面看一面玩，突破死板的連環圖框框，令大家有耳目一新之感覺。

書名：《怒霸天下》

編繪：梁偉傑．余健培

出版：天池製作有限公司

售價：$13（普通版）$25（特別版）

故事簡介：傳説黑暗之神為了將世界變成由他完全支配的黑暗世界，於是便扇動大地上眾仙神群起反抗天帝，希望能將唯一可以阻止他的天帝消滅；天帝得悉此事後，一怒之下便決定將大地一切毀滅，並將黑暗盡數瓦解，大地亦因此而再次重生。雖然黑暗已被完全瓦解，但神之力量卻並未因此而消失，更潛伏在大地的某個角落。

傳説十二星之守護神在戰敗後，天帝便將他們的力量完全封印在晶石內，若想將力量解封，就必須付託在一些能秉受他們強大力量的神兵上，當有人能完全駕遇這些神兵時，亦就是神之力量解封之時，人們稱此力量為「天獸力量」。

故事的兩位主角「星雲」和「破日」就是被選為解封神之力量的天獸使者，二人為了找尋「天獸力量」之秘密，而踏上一段艱辛的旅程。

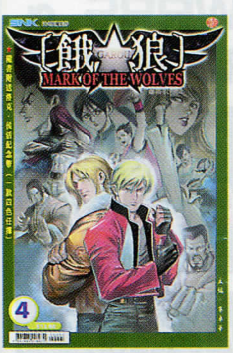

◆星雲

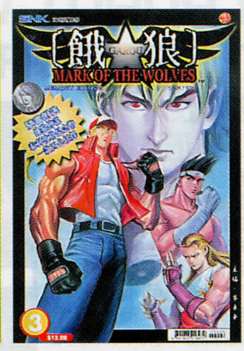

◆破日


◆天娜


◆神武

書名：《餓狼 MARK OF THE WOLVES》





編繪：岑卓華
出版：文化傳訊有限公司
售價：$13
故事簡介：自從十年前泰利真真正正的擊敗宿敵傑斯之後，泰利就帶著傑斯的遺孤—洛克離開和平的南鎮，展開沒有終點之旅。在旅途中，泰利將自己畢生所學的知識全教給洛克，另外亦指導內心正在動搖的洛克，教他應該怎樣選擇自己要走的方向及路。

洛克雖然流著魔鬼傑斯之血，但在泰利的悉心教導下亦續漸走向正道強者之路，不過這一切最後亦只有靠他自己雙手闖出來。時間和宿命的輪盤亦於此時重新轉動，新的時代、新的強者、和新的餓狼故事亦由此誕生。



際漫遊

《金田一少年之事件簿》的漫畫和小説相信大家亦看過不少了，今次重新將每故事分為一集或兩集推出，就如小説版一樣，令讀者可再次有條理地重新收看每一個故事，再加上精美的包裝，大家又怎能錯過呢？

書名：《金田一少年之事件簿》露西亞人偶殺人事件(上)

作者：天樹征丸、佐藤文也
出版：東立出版集團有限公司
售價：$28
故事簡介：去世的推理作家以「暗號解語比賽」來決定龐大遺產的繼承人。而進行比賽的舞台將位於佈下了巧妙機關的「露西亞館」。受到委託擔任比賽救兵的金田一，在那裡和「地獄傀儡師」不期而遇！宿命的雙雄對決，與神秘懸疑的連續殺人事件同時揭開序幕！



書名：《HUNTER╳HUNTER》

近期非常熱門的話題漫畫《HUNTER╳HUNTER》，在日本及本地都大受歡迎，無論故事以及人物都非常討人喜歡。另外此作近期更在日本推出了《HUNTER╳HUNTER》的戰鬥咭，此咭除了可作戰鬥之外，在玩GAME BOY COLOR的《獵人之系譜》時，輸入咭上的八位數字，便可得到一件道具！此作的戰鬥咭至今已推出了兩輯，而每套咭各有42種，想買的朋友還不到各大咭店搶購。

作者：冨樫義博
出版：文化傳訊有限公司
售價：$30
故事簡介：主角小岡得悉已死的父親其實還以獵人的身份活著，於是決意要成為獵人。誰知獵人測試難關重重呢！小岡在前往試場途中，遇上了另外兩個考生尼奧里奧和古勒比加，三人好不容易才能平安到達試場，第一次測試亦隨即開始，考生間的激烈競爭由一場殘酷的長跑賽開始，他們在測試中遇上了另外一個考生基路亞，四人終於到達最後測試。幾經辛苦下，小岡、尼奧里奧和古勒比加相繼過關，但基路亞卻因為哥哥的出現亂了陣腳而被取消資格。測試亦終於完結，小岡等人總算初步合格⋯

之後，他們為了要再見被取消資格的基路亞，便起程到古古魯山。通過了「試驗之門」，四人平安無事地再次聚首，但因各有目標，只好約定半年後在約克薩城再見，尼奧里奧和古勒比加便就此告辭。小岡為了要歸還畢索加在第四次測試中給他的一拳，於是便和基路亞一起踏足天空競技場從新進行鍛鍊！





天下

日期	書名	售價
6月21日	ROOKIES熱血阿Sir #10	$28
	封神演義 #19	$28
	One Piece #13	$28
	巴治奇遇 #3	$28
23日	維納斯是單相思 #2	$28
	PASSPORT BLUE宇宙少年夢 #3	$28
28日	神風 #3	$35
	無限之住人 #10	$35
	JOJO奇妙冒險PART 6-Stone Ocean #1	$28
30日	家有傻犬 #11	$35
	灣岸MIDNIGHT #1	$30

文化傳信

日期	書名	售價
6月16日	ONE & ONLY #4	$38
20日	天使禁獵區 #16	$30
21日	EX-am #28-29	$22
	多啦A夢 #22	$30
22日	哥普拉 #5	$98
24日	無賴男 #1	$30
28日	多啦A夢 #23	$30
29日	天使禁獵區 #17	$30

玉皇朝

日期	書名
6月16日	新著龍虎門 #3
	洗禮 #4
17日	車神傳説巨摩郡 #12
	神兵玄奇 #65
19日	花樣男子 #18
20日	STRAIN血銃 #3
21日	天子傳奇肆 #58
	魁！男塾 #1
22日	神鵰俠侶 #30
	玲蘭物語 #1
23日	新著龍虎門 #4
24日	意外事件薄 #4
	神兵玄奇 #66
25日	打工仔金太郎 #2
27日	月下棋士 #10
28日	刃牙 #11
	天子傳奇肆 #59
29日	美味關係 #11
	神鵰俠侶 #31
	低能量發明狂 #6
30日	新著龍虎門 #5

東立

6月16日	MARS #6
17日	追兇勇士 #3
	首領之道 #2
19日	甜心獅子王 #3
	貓貓日記 #6
20日	真命天子 #12
	感應少年 #22
21日	變色龍 #26
22日	脱線小神仙 #2
	美女調查員 #9
23日	替身棒球手 #4
	月夜來跳舞 #2 (完)
24日	少年籃球夢 #25
	善事一籮筐 #2
26日	天使之聲 #6
	滾球王 #7
	神通小偵探 #3
28日	足球風雲III #6



Presented by：MS、小璘
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

SUPER ROBOT WARS α EVENT CAPTURE BOOK

出版社：講談社
售價：1200日圓

是近期人氣遊戲《超級機械人大戰α》的EVENT攻略全書，可是內容並不完整，只有SCENARIO 1至SCENARIO 56的EVENT攻略，不過就收錄了各機械人的背景和有關人物人紹，總算是給機械FANS一個補償，若是想快人一步這本書就不錯，但是若與遊戲推出日相差一段距離，就不如等完全攻略本了！（MS）



小說守護月天！歡迎來到電影的世界！（小説まもって守護月天！キネマの天地へようこそ！）

原作：櫻野みねね
著者：藤咲あゆな
出版社：ENIX
售價：857日圓（不連稅）

本小說是以《守護月天！》作為主題，故事內容一開始已是說守護月天小璘和慶幸日天汝昂來到太助家一段日子。而這次的故事是講述太助因一次招考演員面試中，被發現與一對明星夫婦的兒子太田七希之樣子非常相似，於是太助就成為了七希的替身，擔任電影《閃亮紀念日》的影子男主角。另一方面，汝昂為了藉著演戲的機會讓小璘與太助分開，於是就進行了「太助獨佔計劃」，當中搞出一連串笑話。而在試影會當日，太助與七希突然被人綁架了，究竟守護著主人不幸的小璘，與給予主人幸福的汝昂，能否讓太助平安無事呢？（小璘）



TALES OF DESTINY (4)

原作：啄木鳥しんき
出版社：集英社
售價：390日圓（不連稅）

在月刊FAMI通BROS連載的人氣遊戲漫畫《TALES OF DESTINY》，終於推出了第四卷。故事說到他們好不容易終於來到利奧的故鄉，可是希哥卻以艾利亞作人質，威脅利奧將眾人殺掉，從此事史達等人才得知原來利奧的真名是艾美利奧，而且更是同父異母的姊弟來，可是利奧的孤注一擲，令到空中都市復活，而他亦生死未卜…從此時開始史達向迪姆羅斯作約定，將神之眼消滅。（MS）



BRAVE FENCER武藏傳（2）

出版社：ASPECT
作者：大貫健一
售價：390日圓

SQUARE人氣遊戲《BRAVE FENCER武藏傳》漫畫化後第二期單行本，被捉去的菲尼公主在利加巴魯城內息機逃走，並再次進行「英雄召喚」，可是怎料到今次卻召喚了武藏的死對頭小次郎出來，他並沒有理會公主被捕一事，只是四處找尋武藏的行蹤，也因為這樣公主無法逃離魔掌。另一方面，武藏已成功取得「地之巻」，並與john一同前進，結果武藏與小次郎再度相遇，還進行一場激烈的決鬥，雖然小次郎敗給武藏，但最後一同聯手對付魯哥亞帝國。（MS）



W Juliet（Wジュリエット）

原作：繪夢羅
出版社：白泉社
售價：390日圓（不連稅）

剛於日本雜誌《PUFF（ぱふ）》取得最佳新人作品的《W Juliet》，故事是講述男主角誠是一位非常喜歡演戲的人，可惜卻受到父親的阻止。為了能夠演戲，誠就與其父協議在一年內於學校扮成女孩，若不被人悉破的話就能繼續演戲。幸好，誠能在學校裡認識了一位外表好像男孩的同學糸，令他減少了很多不必要的麻煩。而在本集中，誠就參加了修學旅行；另外，他在新年期間到其好同學，亦是其女朋友糸的家暫住，不過糸的哥哥們是不知道誠是男孩子來的，究竟誠會否在這幾天被人發現呢？（小璘）



註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

MS戰鬥記

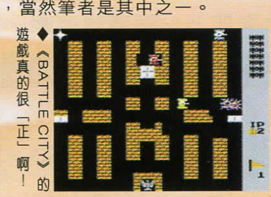
在APPLE電腦的年代，除了《水管頂龜》外，還有一些遊戲都是記憶猶新，就如《直昇機救人》、《食鬼》…等等；都是當時筆者愛不釋手的作品。當時遊戲以錄音帶作媒體，每玩一隻遊戲都是從錄音帶中讀取資料，接著不久就演變成5又4份1吋磁碟了！(由於當時筆者的年齡只有四歲，所以除了這些外，其他的都不十分有印象…)

之後筆者的第三部新遊戲機(卡片機=1,APPLE電腦=2,…)，就是「雅達利」了！雖然它共有兩個型號(分別是2600和2800)，但是筆者就不記得是甚麼型號了…可是由於它陪伴筆者的時間並不長，所以筆者對它的遊戲可謂全沒印象，唯一還留在腦海中的「雅達利」遊戲，就只有《SPACE INVEDERS》，玩者操控一架只懂左右兩邊走的飛機來攻擊位於畫面上方的敵人，而在自機與敵人之間有一些障礙物，可供玩者作躲避之用，不過時間久了敵人就會越來越接近自機，所以都頗難玩。

至於第四部遊戲，相信大家都認識的「FAMICOM」，通稱為「紅白機」。在它初推出時，並不能受到很多玩家的注目，直至Nintendo推出了《Super Mario》，才真正受到很多人的注目，並漸漸淘汰了「雅達利」。不過筆者並非因為《Super Mario》而買下「紅白機」，而是為了一隻叫《BATTLE CITY》的遊戲而買下，遊戲是以STAGE制式，玩者要操控坦克車保護自己的基地「金鷹」之餘，更要將STAGE內的所有敵人打倒，這才能過關，由於遊戲可以二人同時遊玩，使到合作性大增，吸引了不少玩家，當然筆者是其中之一。



◆這就是「雅達利2800」



◆《BATTLE CITY》的遊戲真的很「正」啊！

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

小璘的快適空間

喜歡的漫畫家(四)



☆上期與阪口大助有關的女聲優，就是國府田麻里子了。至於這次又是畫E.M.U的成員了。

之前幾次所介紹的漫畫家也是比較偏向少女，這次不如就介紹一位更加偏向少女漫畫的漫畫家吧！她就是《不思議遊戲》與《夢幻妖子》等多套名作的原作者渡瀨悠宇老師了。

渡瀨老師的成名作，相信很多人也會以為是《不思議遊戲》吧！不過由於得到電視動畫的宣傳協助，被人誤會也在所難免的。而其實她的成名作是《思春期未滿》哩！而此作亦曾經推出過廣播劇，是一套不俗的少女漫畫來的。

小璘最欣賞渡瀨老師的作品是《不思議遊戲》，這是一套分開兩部的漫畫，第一部是講述女主角夕城美朱與同學本鄉唯因誤掉進一本被咀咒了的中國古書《四神天地書》中，為了要返回現實世界而要分別協助紅南國與俱東國召喚出朱雀和青龍，由於當中有很多誤會，令美朱和唯變成敵對，不過最後相方也能了解對方，將利用唯與及想控制真實世界的心宿擊敗。

以渡瀨老師的漂亮和各有特色的角色、中國的二十八星宿作為題材和峰迴路轉的故事劇情，特別是當中提及七位屬於朱雀的星宿們了保護美朱而不惜犧牲自己、唯的私心再加上心宿的慫恿而與美朱反目等，這些提及到友情、愛情和心理等的故事內容來配合本作，是小璘覺得這是一套非常好看的漫畫之原因，即使是多看幾次也不覺厭倦。

而利用古代傳說作為題材是經常在渡瀨老師的作品中出現，例如《不思議遊戲》和《夢幻妖子》。她參考了古代傳說的基本，然後再加插了很多自創的事情，在「有根有據」之餘亦帶給讀者很多新鮮感。不過，可能由於渡瀨老師的作品是刊載在少女漫畫雜誌上吧！在她的作品中有不少「性感」的場面，但其中有絕大部份是故意加上去，與故事有點格格不入的感覺，令小璘要在當中扣點分！

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

四格漫話

SAKURA KI的足球場

歐洲的皇者之戰



最近歐洲各地的足球聯賽已經完結，而歐洲國家盃的戰事已經迫近。不過因出書日期的關係，相信讀者看到這篇文章的時候，歐洲國家盃已經開始了，等在下為大家作個「遲來的估計」。

首先A組，在下會覺得德國和英國會出線。德國是上屆的冠軍，而且是大賽的老牌球隊，雖然年齡較高，豐富的國際賽經驗令球隊仍有望出線。英格蘭的球星如雲，可是球隊是出名的「門口狗」，外圍賽時要打附加賽才可進入決賽週，不過同組的葡萄牙和羅馬尼亞也不是很強，因此出線仍有希望。B組方面意大利是首選，雖然球隊的前鋒線的實力單薄，但是因為抽得好籤的關係，同組的比利時、瑞典和土以其實力比較弱，所以意大利以首名出線的機會很大。C組相信會是西班牙的天下，就以今年歐洲的三大盃賽中，西班牙球隊已經包辦兩個。加上外圍賽中入球超過42球，攻擊力是16強之冠，是有實力奪標的球隊。次名會是南斯拉夫和挪威之爭。D組是最混亂的一組，有主場之利的勁旅荷蘭和世界盃冠軍得主法國。較弱的兩隊雖然是捷克和丹麥，但是捷克在外圍賽中以全勝姿態進入決賽週，其實力不弱。另外丹麥現在雖然欠缺主力球員，但也曾經以後備球隊身份贏得歐洲盃，因此也不能忽視，是最值得注意的一組。

若果要問在下估那兩隊入決賽，在下會估有主場之利的荷蘭和如日方中的西班牙。不過經常看足球比賽的讀者也知道「波係圓的」，南華以4比2勝南斯拉夫那場比賽，便是最佳例子，這也是足球比賽吸引人的地方。如果各位對在下的言論有什麼意見的話，歡迎E-MAIL給在下billycyk@gameplayers.com

時雨之VIRTUA世界

MAGIC之五種顏色——白

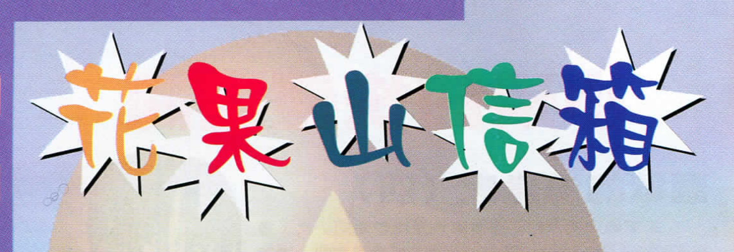
上期為大家介紹過邪惡的黑色之後，今期筆者會為大家介紹代表神聖、正義和秩序的白色。

先由生物方面說起。白色的生物和黑色生物類似，都是小型而富有效率的，他們擅長使用顏色保護(如《白騎士》)、先攻(《長弓箭手》)和傷害防止或轉移能力(如所有維克族人)。白色的大型生物則以會飛行的天使為主，例如《撒拉之天使》、《大天使蕾荻安》等。生物是白魔法師不可缺少的支柱，因為白色不能像紅、黑色般直接攻擊對手，又不像藍色般可以令對手手牌耗盡而死，除了堂堂正正用生物戰鬥以外，白色就沒有其他取勝的方法。

白色是MAGIC入面唯一可以將任何物件，包括生物、地、結界和神器從場上消滅的顏色。雖然它破壞生物和地的能力不及黑色和紅色高，但說到消滅神器和結界，白色是最強的顏色，例如《破除魔障》就是MAGIC史上不可或缺的咭。白色亦非常擅長於「無差別破壞」，例如將所有生物消滅的《神之憤怒》和將所有土地破壞的《毀天滅地》，白魔法師喜歡利用這類大型的魔法來將局勢逆轉，取得優勢。

白色也是MAGIC中防衛能力最高的顏色。例如可以將任一顏色的攻擊完全無效化的《反X保護環》(X為任一顏色)，令玩者本身幾乎成為不死身的《崇拜》，都可以令沒有消滅結界咒語的對方頭痛非常。MAGIC內的白魔法可以將由戰鬥或咒語產生的傷害防止、轉移、甚至是轉化成生命值，瓦解對方的攻勢。另外在自己的生命值減少後，白色可以在短時間內幫玩者回復體力。

不過白色的弱點，也正是它太過「多才多藝」，反而沒有一項是它最精通的。除了破壞神器和結界之外，白色在消滅單獨一個生物或土地的能力可是相當缺乏，因此經常要依賴「無差別破壞」魔法，連自己的生物和土地都要犧牲；白色的生物雖然有效率，但事實上紅色和綠色生物在進攻時比白色效率更高，而黑色又有《黑暗儀式》作加速之用，白色其實只是比藍色好一點；白色雖然在防守方面很強，但單靠防守是不能勝出遊戲的……以上都是白色在使用起上來的難處。不過話說回來，白色的戰鬥方法卻同時是MAGIC最基本的戰鬥方法，熟習使用白色的玩者，其基本功一定會比玩開其他顏色的玩者為佳。



如何買料理道具

悟空先生：

你好！小弟是第一次來信，而且從澳門寄來，希望不要將這封信石沈大海。

1.在PS的牧場物語裡，怎樣才能買料理道具，因為在121期只刊登料理道義的名稱、價格和用途，根本不知道如何才能取得。

2.住在瀑布裡的女神，如果才能與她見面？

3.如果才能取得所有力量果實？

4.怎樣才能見到十年才出現的花？

5.怎樣才能開到宿屋女孩房裡的櫃？

香港人在澳門上

覆香港人在澳門：

1.要購買料理道具必須先將房屋加建，之後待有電視機後等到電視播放料理道具的廣告時在電視前按下便可選擇。

2.要見瀑布女神只須掉下兩件農作物便可。

3.力量果實的所有取得法如下：

一.在瀑布後的礦石場內尋找。

二.山中湖中小島中的礦石場內尋找。

三.山中湖中小島處調查。

四.在電視商店購買。

五.從海邊釣回來。

六.賽馬日景品之一。

七.游泳大會的優勝獎品。

八.令瀑布女神出現後取得。

九.一次過種植90夥農作物出現事件。

十.完成「一本杉物語」。

4.這問題的答案真對不起，筆早也沒有看過閣下說的十年之花。

5.很簡單，與她結婚吧。

另外我們也很感謝你的意見，我們會將你的意見向上頭反映，請等待我們131期的改革。

悟空

超任的魔裝機神

Dear遊戲誌全體編輯：

小女子是遊戲誌的長期讀者，而且是《魔裝機神》(別誤會！絕不是電視版或那個所謂的《真魔裝機神》，我的品味不會那麼差！！！)的超~~~級Fans！所以小女子已玩完第二、三、四次和EX的超級機械人大戰，當然還包括F和完結篇，而且還正在努力玩《α》。不過非常可惜，我並沒有玩過超任版的《魔裝機神》，因為我當年並未愛上玩遊戲機，現在我真的後悔莫及了！(註：第二、三、四次和EX都是玩PS版的)所以我希望各位編輯能COPY一份《魔裝機神》的攻略連故事給我，如果沒有的話也請概括地告訴的故事是說什麼，我最主要是想知道愁和正樹是怎樣相識？為什麼愁會殺正樹的養父？最重要的是正樹、塹忽　卣的關係變得如何？他們和嚾嘸忽宝嗲　堃的三角關係怎樣解決？希1你們能替我解決問題。

祝各位不用再通宵做攻略！

Joesphine上

覆Joesphine：

閣下想要的《魔裝機神》恕筆者不能給你，因筆者也沒有亦沒有玩過此遊戲，至於這遊戲的故事卻可以大概地告訴你。遊戲的故事是以魔裝機神的地底世界為舞台，內容都是主角正樹會以類似勇者的身份去將想操縱世界的邪魔打倒令世界回復和平，至於你另外詢問的三個問題，因筆者也沒玩過，所以不能給與閣下一個清楚答案，請見諒。

悟空

機戰風光不再……

To悟空先生：

本人第一次來信，誠希望悟空先生能為小弟解決一些疑問，不勝感激。

1.本人1曾買下貴公司出版的《遊戲誌千禧年鑑》，在P.123頁名作「Tales Of Phantasia」遊戲中，我看到一秘技——MANIA MODE，它説「完成遊戲便會出現敵人HP比之前的模式大3倍，TP大2倍的MAINA MODE」，但當我完成遊戲後，只見SAVE Point多了一顆星(即二週目)，丫沒有所謂的「MAINA MODE」，何解？是否還要做些甚麼才能玩到MAINA MODE？

2.請問貴刊「最期待的新作」中，機戰系列常在五甲之內，但在日本雜誌《FAMI通》中，卻連五甲都比不上，是否有些矛盾？是否意味着日本人對機戰系列已氐厭倦？

祝貴刊銷量蒸蒸日上

無知者

覆無知者：

1.你的問題十分奇怪，因為筆者已調查過那秘技是正確的，為何你會試不到？或者刊嘗試多一次看看吧！(^_^辛苦你了~)

2.你的説法沒錯，機戰系列其實已推出了很多輯，雖然遊戲內有大家所喜愛的機械人，但遊戲不斷以續集再續集來推出的話遊戲的吸引力便會大減，就算廠方增加多一點點的新機體也好，假若玩法仍然一成不變的話便會令玩家覺得沒有新鮮感，再者每一集的機戰敵人都必定會有DC軍的出現，不要説別人，單是筆者也會問為何那個DC軍會除之不盡的？而且香港玩家與日本玩家的口味有點不同，所以期待的遊戲

不同是有待商榷的。

悟空

Gameplayers網頁找不到W.S機戰攻略

悟空大人：

首先、對不起，我因不知如何寄去你們的「花果山信箱」未用這方法，如有錯漏，敬請原諒！

1.為其甚麼貴刊128期精華版內沒有W.S的機戰攻略（地上篇），126和127期也有，是排版的問題，還是其他問題，請詳述！

2.請問Gameplayers網頁有沒有W.S機戰「機械人大戰COMPACT2第一部：地上激動篇」的攻略？因為的找不到！

3.請問DC的NBA2K有沒有秘技？

4.初貴刊128期的副丞機戰ALPHA攻略中，你們說組合了主角9月30日O型：戀人11月11日B型是最好，但我主角和戀人都選了11月11日B型，換句話我主角和戀人都有「奇襲、期待、捨身、戰慄、大激勵和奇跡」這些精神，這不是更好？

5.請刊登9月30日O型和11月11日B型的全部精神指令。

6.在機戰ALPHA中，請問有沒有隱藏機（除G3高達）後隱藏話？

7.請在每五話或十話刊登可得到最高熟練度是多少，因我常煩惱有沒有拿足熟練度。

祝貴刊可出版至無限期！

獨一無二上

覆獨一無二：

你不用說對不起，因你來信的方法十分正確呢！

1.本刊128期沒有W.S版的機戰攻略原因是我們的赤目黑龍因要製作《機戰α》的別冊攻略，所以W.S的機戰攻略只好暫定，不過請放心，只要黑龍兄《機戰α》的攻略完成後便會繼續餘下的攻略。

2.我們的網頁內是有刊登閣下所說的攻略的，閣下只要進入網頁的videogames內，再點選Guide後在下方的表中便會找到《超級機械人大戰compact2》的字句，選擇後便會看到遊戲的攻略。

3. NBA2K的秘技如下：

在模式選擇版面中選「OPTIONS」，再進入「CODES」；之後輸入下列之密碼便能使用相對秘技。

「DEVDUDES」	能使用三支特別球隊，包括「SEGA SPORTS」、「SEGA」和「NBA 2K」
「BEACHBOYS」	籃球會變得很巨大
「HIMOM」	完全沒有常規的籃球比賽
「FATHEAD」	所有球員都會變成大頭人
「LITTLEGUY」	所有球員都會變成「微生物」
「MONSTER」	所有球員都會變成巨人
「SQUISHY」	所有球員會變成成紙牌人
「DOUGHBOY」	所有球員都會變成大肥佬
「BIGFOOT」	所有球員都變成大腳八
「COACHOUCH」	兩隊的領隊會做出古怪的動作

4.書中所說的其實只是一個推薦而已，假若閣下認為其他的出生日期組合會更加適合自己的話當然可以使用其他的指令組合。

5.9月3日O型血為出生日期的精神指令有「熱血、必中、自爆、必閃、超根性和奇跡」，而11月11日B型血為出生日期的精神指令則有「奇襲、期待、捨身、戰慄、大激勵和奇跡」。

6.遊戲中除了G3高達外還有很多隱藏機體如ZII、FULL ARMOR Z高達、FULL ARMOR百式、迷彩登霸、龍擊霸EX等等，而隱藏版亦同樣存在，只要留意今期隨書附送的攻略別冊便會一清二楚。

7.同樣是留意今期附送的別冊攻略便會清楚一切。

悟空

網頁有問題？

悟空先生：

我是第一次寄信來的，希望悟空先行能幫我解答一些問題。

1.我到過你們的網頁已經很多次，我記得以前是有《SYPHON FILTER 2》的攻略的，但到前日我再到你們的網頁時卻再找不到遊戲的攻略，我很須要這份攻略，因為我剛剛買了此遊戲回來，現在有地方過不到，希望悟空可以給我一份《SYPHON FILTER 2》的攻略影印本。

2.我想問你們的網頁為什麼常常出現問題，不是進入不到就是重複版面，有時更加會在版頭出現照片但選擇後卻找不到，為什麼會出現這些問題？

3.我在你們的網頁處知道PS2現在已可以玩翻版，我想問現在的改機技術是否信得過？

4.我想問CAPCOM是不是會在PS2推出BIOHAZARD的第四集？如果是的話會是何時？

5.PS2會不會出街霸3或拳皇2000？

6.最後想問悟空先生現在最期待的PS2遊戲是那一隻？

祝遊戲誌永遠好賣！

雞蛋仔上

覆雞蛋仔：

1.筆者已尋找過網頁的攻略部份，發覺真如閣下所說沒有《SYPHON FILTER 2》的攻略，筆者記得此遊戲是在我們的編輯ABO製作的，相信找不到的原因應該是負責網頁的同事忙中有錯吧，筆者會與那邊的同事聯絡一下，你再過幾天去看應該會找到的。

2.相信這也是因為那邊的同事實在太多工作而出現的小錯誤，請耐心點等一下，我們很快會將所有錯誤解決的。

3.我們是不應該玩翻版的，而且閣下也知道要玩翻版便須改機，就算給你改機的人有多專業，這始終是一件犯法的事，若果主機因改機而引致燒機的話便不值得了。

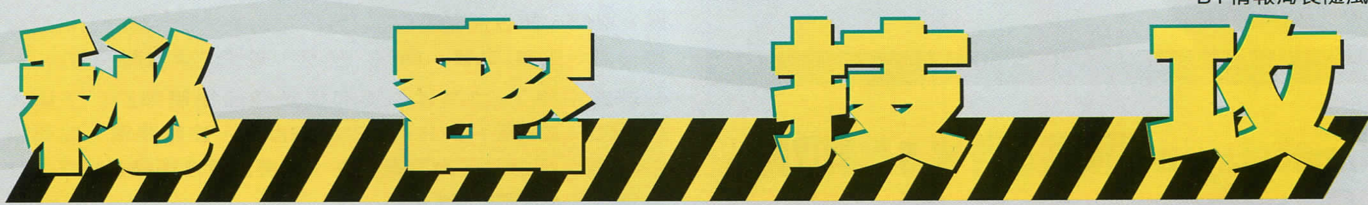
4.在我們的《BHCV》別冊攻略本的訪問中遊戲的開發者三上真司先生已經透露已在開發遊戲的PS2版本，相信不久便會有遊戲的消息，耐心點等一下吧。

5.暫時沒有消息說會推出兩款遊戲的任何一種。

6.筆者現在最期待的PS2遊戲是《實況WORLD SOCCER 2000》。

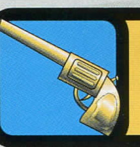
悟空

BY情報局長隨風



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：每隻都有隱藏歌

遊戲：DANCE DANCE REVOLUTION 3rd MIX 機種：PlayStation

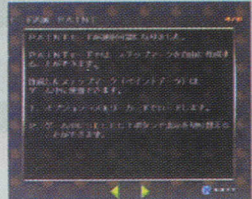
提供者：《遊戲誌情報組》

《DDR》真的每一代都有不少隱藏秘技呢！不過今集倒是有不少新驚喜，隱藏歌多多不在話下，而且更可以先嘗4代的新歌呢！不過這樣一來，KONAMI好像在暗示一定會出4代呢！到底算不算是好消息呢？好，廢話少說！立即為大家送上《DDR 3》的秘技！

新模式出現	在開始畫面中順序按入←、←、←、→、→、→、←、→，會出現一個新模式。而新模式當中的歌的難度將會提升很多。
隱藏歌曲出現	完成五首歌曲後便會出現隱藏歌
新歌出現	完成十首歌曲後，會出現「DROP THE BOMB」、「CUTIE CHASER」及「AFTER THE GAME OF LOVE」這三首新曲。
四代歌曲	完成十五首歌曲之後，會出現二首四代的新曲。
自創符號	完成三十首歌曲之後可以親自編制箭嘴的圖案。









彈艙2：秘技繼續為你報

遊戲：LOVE STORY 機種：PlayStation2

提供者：《遊戲誌情報組》

上期曾為大家介紹過有關《LOVE STORY》的秘技，想不到現在又有新的秘技出現，不過同樣地要先完成遊戲一次才可以使用此秘技呢！當玩者完成遊戲一次後，再選擇開始新遊戲，就可以對女主角莉娜以外的人發射心之箭，偷窺…不！是窺探他們內心的秘密。另外，亦會出現一隻小手掌，玩者可以它來接觸其他角色，看看他們的另一面。



◆其實留末也是很高興的吧？


◆天使露出可愛的笑容呢！


◆還有很多不同的小事件可以發現啊！

彈艙3：出現多些人物

遊戲：COSMO WARRIOR零 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》

松本零士先生的名作，再加上又是一隻格鬥遊戲，這個秘技相信對於玩者來說十分有用，因為使用此秘技後會出現不少隱藏人物呢！出現方法如下。

以巴魯．亞那依沙(バトル．アナライザー)完成「大宇宙敘事詩模式」	「大宇宙敘事詩模式」出現里特依．艾米藍盧(レディ．エメラルダス)。「大決鬥模式」巴魯．亞那依沙及古魯特依(ヘルマテイア)。
以里特依．艾米藍盧完成「大宇宙敘事詩模式」	「大宇宙敘事詩模式」出現雅克．哈羅克(ヤング．ハーロツク)。「大決鬥模式」出現里特依．艾米藍盧及度芝羅(ストチロ)。

彈艙4：超強秘技！

遊戲：GOLDEN EYE 機種：Nintendo64

提供者：《遊戲誌情報組》

因為版位問題，就不再多作介紹了。去表啦！以下秘技這跟著[1]-[10]順序輸入。

於以下的秘技請於遊戲中輸入，成功有音響，再輸入一次取消：

子彈最高模式

[1] L＋R＋C→
[2]R＋↑
[3]R＋↓
[4]R＋↓
[5]L＋R＋C→
[6]L＋R＋←
[7]R＋↓
[8]R＋↑
[9]L＋R＋C→
[10]R＋←

邊明人間模式

[1]R＋C←
[2]L＋R＋C↑
[3]L＋R＋←
[4]L＋R＋↑
[5]R＋↑
[6]R＋C←
[7]R＋C↑
[8]L＋C↓
[9]L＋R＋←
[10]R＋→

無敵模式

[1]L＋↓
[2]R＋C→
[3]R＋C↑
[4]L＋→
[5]L＋C↓
[6]R＋C↑
[7]L＋→
[8]R＋↓
[9]L＋←
[10]L＋R＋C→

擁有所有武器模式

[1]L＋R＋↓
[2]L＋C←
[3]L＋R＋C→
[4]L＋R＋C←
[5]L＋↓
[6]L＋C↓
[7]R＋C↓
[8]L＋R＋C→
[9]R＋↑
[10]L＋C←

透明人間對戰模式

[1]L＋C↑
[2]L＋R＋C←
[3]R＋↑
[4]L＋C→
[5]R＋C←
[6]L＋←
[7]L＋R＋C←
[8]L＋C→
[9]L＋↑
[10]L＋R＋C↓

WIRE FLAME

[1]R＋C↓
[2]L＋R＋↓
[3]L＋→
[4]R＋C↑
[5]L＋R＋C→
[6]R＋↑
[7]L＋↓
[8]L＋→
[9]R＋C←
[10]R＋C↑

隱藏劇本，於單人模式的選擇畫面中按指令：

化學工場

[1]L＋R＋C↑
[2]R＋C←
[3]L＋←
[4]R＋C↑
[5]L＋←
[6]R＋C↓
[7]L＋C←
[8]R＋→
[9]L＋R＋C↑
[10]L＋→

脫出

[1]L＋R＋←
[2]R＋←
[3]L＋C↑
[4]L＋←
[5]R＋C↑
[6]R＋C↓
[7]R＋C→
[8]R＋→
[9]L＋↓
[10]R＋C←

雪原

[1]R＋C←
[2]L＋R＋C↑
[3]L←
[4]R＋↑
[5]R＋←
[6]L＋↑
[7]R＋C↓
[8]L＋→
[9]L＋C→
[10]L＋R＋↓

地下基地

[1]L＋C↓
[2]R＋←
[3]L＋C→
[4]R＋C←
[5]L＋C↓
[6]L＋R＋←
[7]L＋C→
[8]L＋R＋↑
[9]R＋C→
[10]L＋↑

倉庫

[1]L＋↑
[2]R＋C↓
[3]L＋←
[4]R＋↓
[5]L＋C←
[6]L＋R＋C→
[7]L＋C↑
[8]R＋→
[9]R＋→
[10]R＋C→

巡邏艇

[1]R＋C↑
[2]L＋↓
[3]R＋C→
[4]L＋←
[5]L＋R＋↑
[6]L＋R＋C↓
[7]R＋C→
[8]R＋↑
[9]L＋R＋C↓
[10]R＋↑

雪原(2)

[1]L＋C↓
[2]R＋←
[3]L＋C↑
[4]L＋←
[5]R＋C↑
[6]R＋C↓
[7]R＋C→
[8]R＋→
[9]L＋R＋↓
[10]L＋C→

地下基地(2)

[1]L＋↓
[2]R＋↓
[3]L＋R＋C↑
[4]L＋←
[5]L＋R＋→
[6]L＋C←
[7]R＋→
[8]L＋C↑
[9]L＋←
[10]L＋C↓

銅像公園

[1]L＋R＋C↓
[2]L＋R＋C↓
[3]L＋←
[4]L＋R＋←
[5]R＋←
[6]R＋C→
[7]L＋E＋←
[8]R＋C↑
[9]R＋C↓
[10]R＋→

軍用書庫

[1]R＋→
[2]L＋R＋C↑
[3]L＋R＋C↓
[4]R＋←
[5]L＋R＋C→
[6]L＋←
[7]L＋R＋→
[8]L＋R＋C↓
[9]L＋↑
[10]R＋C↓

市街地

[1]L＋R＋C←
[2]L＋C→
[3]L＋↑
[4]L＋R＋C↓
[5]R＋C→
[6]R＋C↓
[7]R＋←
[8]R＋C↓
[9]R＋C↑
[10]L＋↓

車站

[1]L＋↓
[2]L＋↓
[3]R＋C↓
[4]L＋C→
[5]L＋R＋→
[6]R＋C←
[7]L＋↓
[8]L＋C←
[9]L＋C→
[10]L＋↑

軍用列車

[1]R＋←
[2]R＋C↓
[3]R＋C→
[4]L＋R←
[5]L＋→
[6]R＋C↓
[7]L＋←
[8]L＋R＋C←
[9]L＋↑
[10]L＋C↑

密林

[1]R＋C↓
[2]R＋→
[3]L＋R＋↑
[4]R＋→
[5]R＋↓
[6]R＋↓
[7]R＋↑
[8]R＋C←
[9]R＋C↑
[10]L＋R＋C←

秘密基地

[1]L＋C↓
[2]R＋↓
[3]L＋→
[4]R＋C→
[5]R＋C↓
[6]R＋←
[7]R＋←
[8]R＋C↑
[9]R＋←
[10]L＋R＋C↑

抽水設施

[1]L＋↓
[2]R＋C＋↓
[3]L＋R＋↑
[4]L＋→
[5]R＋C↑
[6]R＋C←
[7]R＋↑
[8]L＋C←
[9];＋↑
[10]R＋C←

天線

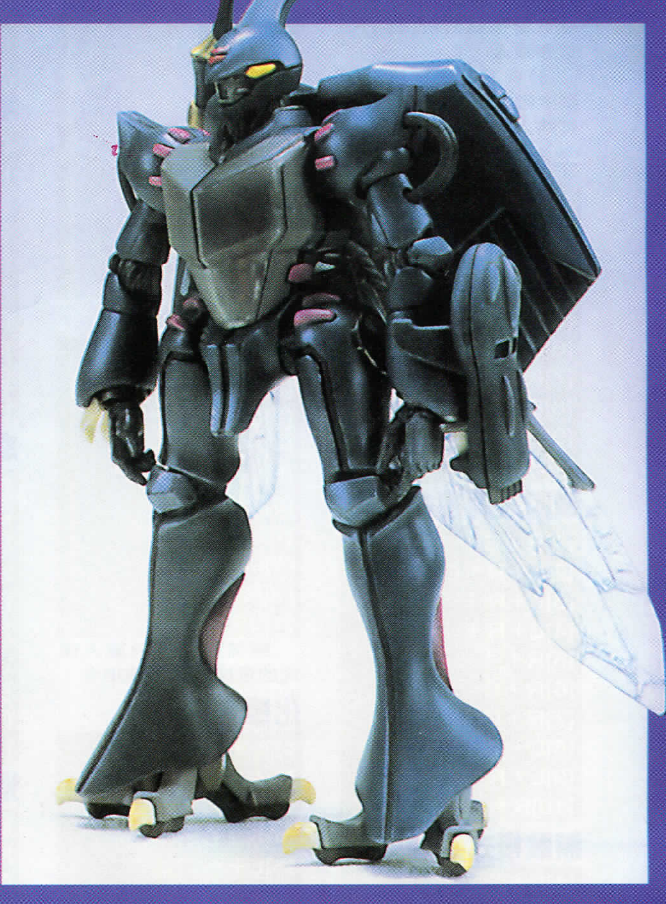
[1]L＋R＋C↑
[2]L＋←
[3]R＋↓
[4]L＋↓
[5]L＋C↑
[6]L＋↓
[7]R＋→
[8]R＋C↑
[9]L＋C←
[10]R＋→



TEXT：小悠

Aura Battler Dunbine HG preview

今期GP物料供應處介紹給大家的是SUNRISE公司出產的名作「聖戰士Aura Battler」HG系列模型。說回來SUNRISE出產的動畫有不少都成為BANDAI和首辦模型大師的參考目標，劇中的人物和機械均被生產成模型和首辦出售。例如SUNRISE勇者系列（熱血最強、絕對無敵、黃金勇者、勇者王）、機動戰士GUNDAM系列、太陽之牙和流星機SPT等等，它們的模型和首辦真的是數不勝數。今次的聖戰士系列終於被BANDAI HG化了！主要推出的是兩款Aura Battler，現在便為大家逐一介紹。



Tod Dunbine

是BANDAI推出的1比72膠製HG Aura Battler系列其中之一，製作是由望月友和先生負責的。Tod Dunbine在聖戰士劇中是Tod的專用登霸。機身基本上和登霸沒太大分別，只是以黑色的塗裝和配以專用的頭部讓它能在幾部登霸中區別出來。全高12cm，泌彩色部一件，予定的售價大約1000日圓左右，6月發售。質素方面大家也不用擔心了，HG Aura Battler系列不論在造型和部件接合方面也十分細緻，可動性也大大提高，基本的姿勢難不到它。







◆Tod專用機的頭部。雙眼明顯突出來是它的特徵。



◆Aura Sword和劍鞘也加上了細緻的彫花。

◆腿部用上球型可動式接合和拉動軸，令腿部關節更靈活。

Tokamk Dunbine

同是1比72膠製的HG Aura Battler系列，製作是由岩田Toshio負責。Tokamk的專用登霸的特徵是機身較為圓滑，特製的頭部排氣口較闊和雙眼細一點，當然塗裝上用了淺綠色是最大分別了。





◆雙翼的色澤也和Tod Dunbine不一樣。



◆Tokamk專用機部。雙眼比較小。

◆這是Aura Battler的駕駛倉，剛好能容納駕駛員。

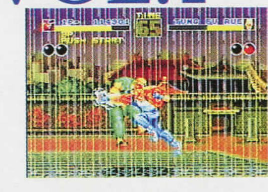
TEXT: IKI



餓狼傳說～宿命之鬥

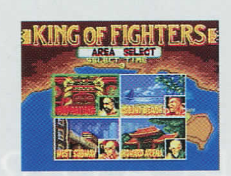
NEO GEO名作劇場 VOL.1

製造商：SNK
發售日：1991年12月20日(匣帶版)／1994年9月9日(CD版)
售價：23800日圓(匣帶版)／6800日圓(CD版)
容量：55M(匣帶版)／ CD-ROM(CD版)
AD／NG／NGCD／FIG／1～2P









在現今格鬥遊戲市場上，《街霸》系列及《拳皇》系列也可算是當中的表表者，其中又以《拳皇》系列較為出名。然而，在此之前，SNK基本上是以《餓狼傳說》、《龍虎之拳》及《侍魂》三個遊戲系列作為其「台柱」之作。尤其是今期介紹的《餓狼傳說～宿命之鬥》，不但是《餓狼》系列的開山之作，更是SNK當年初露頭角的名作！也許大家會覺得現時在街機上所玩的《餓狼傳說～MASK OF THE WOLVE》比起它好玩何止千萬倍，但試試細心一想，一個遊戲系列竟可由1991年經歷至1999年(《餓狼M.O.W》是99年作品)，《餓狼傳說》的魅力由此可見一斑。



作品特色

雖說《餓狼傳說》是當年(91年)《STREET FIGHTER II》熱潮下的副產品，但這絕不代表《餓狼》是毫無個性的跟風之作；相反，這套作品絕對充斥著其獨一無二的風格。首先，不得不提的是它的「2段戰線」系統，雖然玩者並不能自由進出「2段戰線」，但以當時的技術而言，能把二度空間的控掣系統「表現」出(不錯，是「表現」出而決非「造出」！)三度空間的移動「感覺」已是非常難能可貴。而這亦是《餓狼2》的「2段戰線」系統的雛型。此外，簡單的操作系統亦是吸引玩家的重要因素，《餓狼》的操作大致分為A掣＝拳、B掣＝腳、C掣＝投技(D掣並未有使用)，由於它的操作方法較同期作品容易，故吸引了一班格鬥遊戲的初哥。(←但說來奇怪，自《餓狼2》開始，《餓狼》系列的操作方法幾乎是眾多格鬥作品中被公認為最複雜的‧‧‧‧)



別豎一格的演出路線



一直以來，SNK的作品也被人評為「演出派」，而《餓狼傳說》也不例外。首先，《餓狼》的故事性很強，基於一條主線貫穿了所有角色。話說TERRY的養父JEFF被同門的GEESE殺掉，為了打倒GEESE，TERRY便聯同親弟ANDY及好友JOE，參加在SOUTH TOWN舉辦的「KING OF FIGHTERS」大賽‧‧‧‧在遊戲流程中，玩者可看到角色打倒GEESE的旅程，這亦是《餓狼》「演出」的魅力。當然，一些角色如反派角色RAIDEN(即《餓狼2》的BIG BEAR)、GEESE養子BILLY、同是泰拳高手的HWA JAI、甚至是設定上一直超越不了哥哥的ANDY(實際上在《餓狼》系列中他比TERRY強很多)等也是充滿魅力的「演出派」角色。

「DRAMATIC BATTLE」的真祖 -「2揪1」的2P戰

事實上，《街霸》系列的「DRAMATIC BATTLE」(俗稱「2揪1」)其實早已在《餓狼》上出現。在《餓狼》「挑機」時，畫面上的1P及2P便先要合力擊倒面前的敵人(GEESE版面除外)，之後才進行「正常」的單對單決戰。遊戲中玩者只可用TERRY、ANDY及JOE 3名角色。而且遊戲中的BONUS GAME也十分有趣，特別是「拗手瓜」的BONUS遊戲，是以連打方式來取勝。

登場角色一覽表（★可用角色）

★TERRY BOGARD
★ANDY BOGARD
★JOE HIGASHI
RICHARD
DUCK KING
TANG FU RUE
MICHAEL MAX
HWA JAI
RAIDEN
BILLY KANE
GEESE HOWARD

《餓狼傳說～宿命之鬥》角色全技表

TERRY BOGARD

技名	指令
投技	近距離時C
BURNING KUCKLE	↓↙←＋A
RISHING TACKLE	↓儲↑＋A
CRACK SHOT	↓↙←↖＋B
POWER WAVE	↓↘→＋A



ANDY BOGARD

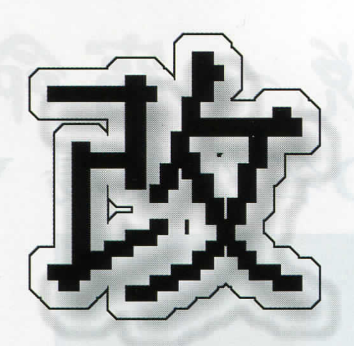
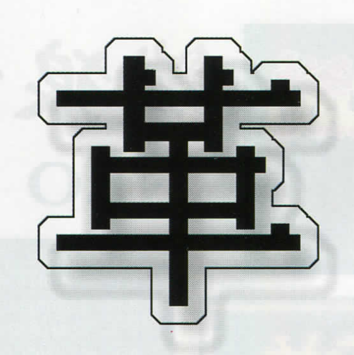
技名	指令
投技	近距離時C
斬影拳	↙→＋A
昇龍彈	↓↘→↗＋A
空破彈	↙儲↗＋B
飛翔拳	↓↙←＋A



JOE HIGASHI

技名	指令
投技	近距離時C
SLASH KICK	↙↗＋B
爆裂拳	A連打
TIGER KICK	↓↘→↗＋B
HARRICANE UPPER	←↙↓↘→＋A



GAMEPLAYERS MAGAZINE

盡在 131 期遊戲誌！

街頭GAME霸王 ZERO

Text：綠毛小春

乜都有得玩 香港多試版！

尖咀金星就剛剛做完個《GUILTY GEAR X》試玩，相信自問係格鬥機迷都無錯過呢個試玩！話時話，小弟亦都有第一時間試試佢，隻GAME都有九成係由大家玩慣玩熟之系統進化出嚟，所以有玩開2D格鬥GAME都唔難摸索，不過由於開發人員太過貪心，乜系都放晒落去，所以遊戲會有少少混亂以及失平衡，咪俾小弟睇死，一定有幾個角色特別「彪青」，希望7月之正式版本可以修正平衡度啦。



◆《GUILTY GEAR X》公佈7月推出，同《KOF 2000》撞期，後果實在難以想像……不過此作都係有誠意有心機開發，大家捧捧場啦，唔錯嫁！

另一方面，日本最近就繼夾龍蝦之後開發一部名為《拯救金魚》的景品機，而景品當然係生猛海鮮啦！(←即係金魚)但係點解小弟無端端會提景品機呢？而且仲係全球只得50部，仲要係而家只有一部海外試版，今時今日大家都未有得玩，其實小弟又騙字數囉；講講另一個故事先，就係有時D試玩版為了測試準確市場反應，係唔容許傳媒提及，尤其係就快到港之試玩版……



◆只供業內人士之《拯救金魚》宣傳單張，小弟都係得高人相助先得到，所以話呢獨家料絕對唔係小弟之功勞，多謝高人呀！

藍球護足球《WORLD KICKS》物理治療法！



唔知大家有無留意最近D《WORLD KICKS》個腳掣，全部都有個藍球(或者足球)包住呢？原來呢個係最新《WORLD KICKS》物理治療法！根據整機佬A所講，呢個方法都唔知邊個諗出嚟，用半個藍球包住個腳掣，令到沖擊力大幅吸收，從而減才腳掣損壞；呢個方法係可行，但係就個個整機佬都要無厘頭學針織，好似「釘」校章咁用魚絲將個藍球「釘」落個足球度。小弟點解會知？咪就係某日見到整機佬A好似慈母咁用手中線「釘」緊個足球囉！

◆全世界犯規，用腳踢藍球！

1993唔受理 谷到大家一肚氣！

呢單料都唔可以話係新聞，不過估唔到仲會有呢種事發生；話說小弟到旺角某大遊戲中心打機，入完個一蚊之後就卡住唔上唔落，入多一個食多一個，見勢色唔對就叫個場務搞掂佢，根住個場務就將個一蚊挑返出嚟，仲同小弟講93年一蚊打唔到機！小弟就問佢係唔係全部93年都係咁？奇事就係咁發生，佢竟然同小弟講，93年得一批唔玩得，外型、重量完全同其他一蚊一樣……小弟聽完呢個答案真係諗唔到點接落去同佢講！大佬，你又叫我唔好用呢D銀，你又講唔出有乜分別，咁即係點？*(子濃按：只要用磁石測試，就能輕易分辨)*

查實小弟都知道呢批銀有問題，不過N年前都知道技術高少少之機舖老闆，已經「克服」呢批銀，SET掂個入錢位可以收得到，只不過估唔到太子「新」老闆「大」機舖竟然會未搞得掂呢個問題。



◆就係呢個銀，大家要小心！小弟分析就係比其他銀仔反光度高少少，可能係用較硬同較輕之金屬，所以部機會當係「假」銀。

※歡迎向本欄提供意見或資料，如欲連絡請來信至：香港灣仔駱克道33號福利商業中心7樓Gameplayers編輯部，綠毛小春收。

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。

(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖

電話：2391-1067　傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：99～128期

遊戲名稱　　攻略期數

ACT

ARPG

AVG

ETC

FIG

PUZ

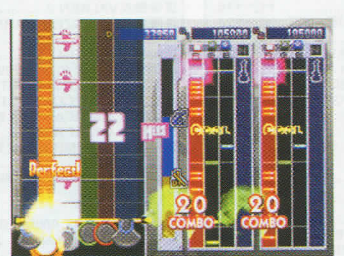
RAC

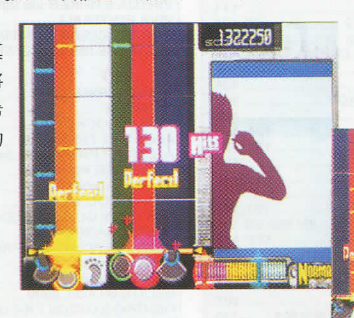
TEXT: IKI

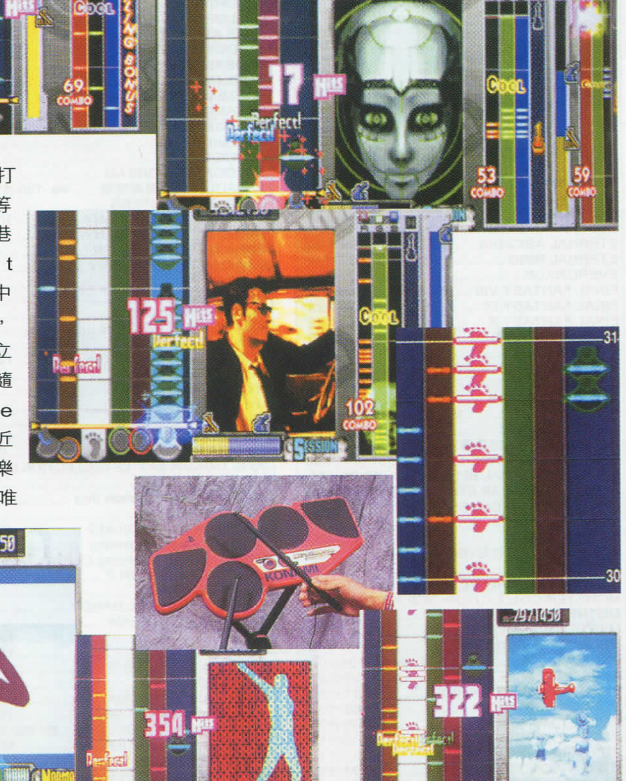
搖滾之夢永長存！

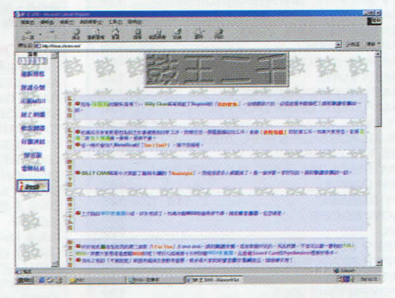
自學樂器網頁篇

在做完上期的《Final Fantasy》網頁介紹後，筆者加添了對這遊戲系列的鐘愛。話說回來，相信在眾多讀者當中，也有不少是音樂遊戲的Fans罷！個人而言，雖然自問不是音樂遊戲的Fans，但筆者身邊有不少朋友已成為了甚麼「捽碟機」呀、「打鼓機」呀、「結他機」呀‧‧‧等音樂遊戲的死硬派。在香港方面，自第1代《Beat Mania》推出以來，由於當中的操作甚具DJ「捽碟」感覺，予人很「型」的感覺，坊間立即掀起一股「捽碟」熱潮，隨後推出的《Dance Dance Revolutionj》(「跳舞機」)更這股音樂遊戲熱潮推至頂點。觀乎近日這股熱潮開始有冷卻跡象，但亦無可否認地造就了一班音樂遊戲的狂熱份子，到底這熱潮會否就此冷卻甚至消失？大家唯有拭目以待。然而，就觀察所知，那些音樂遊戲的高手也不一定對真實樂器有很高造詣，故今次筆者將會刊登多個與樂器相關的網站，希望與各位音樂愛好者及音樂遊戲的高手分享分享。









鼓王 2000

http://drum.uhome.net/

在這個網頁內，其中內容是以介紹「鼓」為主，當中包含流行鼓(Drum Set)的樂譜和歌曲推介，是了解打鼓這門學問時一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



吉他音樂創作室

http://come.to/ahsengmusic

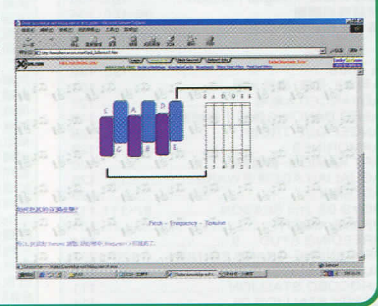
在這個網頁內，其中內容是以介紹結他為主，當中網頁的內容包含了結他，音樂，創作，交流及和弦的資訊。是了解結他這門學問時一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



紫龍園 Guitar Garden

http://home.ipoline.com/~frankc/

在這個網頁內，其中內容是以介紹結他為主。這是個內容包羅萬有的網頁，內容提供樂譜，吉他與Bass Tabs和Licks介紹。各位結他Fans務必留意。留意這是一個中文網頁。



Opal 的吉他世界

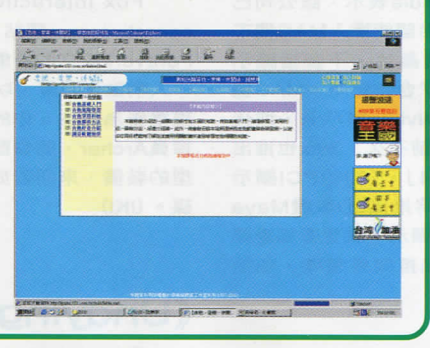
http://members.xoom.com/Opal_Li/project3.htm

在這個網頁內，其中內容是以介紹結他為主。這是個內容包羅萬有的網頁，內容包括基本知識、種類、彈奏方法基六線譜介紹。各結他初心者務必留意。留意這是一個中文網頁。

吉他．音樂．休閑站

http://guitar.101.com.tw/index.html

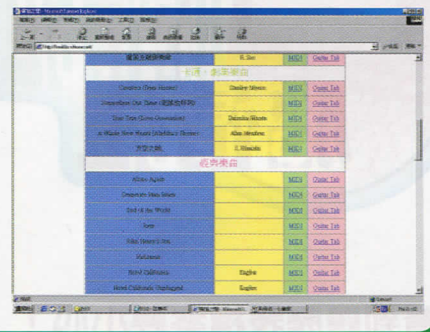
在這個網頁內，其中內容是以介紹結他為主。而這個網頁的內容，則包括了基本知識(教學館)、彈奏方法及和紘介紹。由淺入深教授各種結他彈奏技巧，對結他初心者來說，是不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



彈指之間

http://franklin.uhome.net/

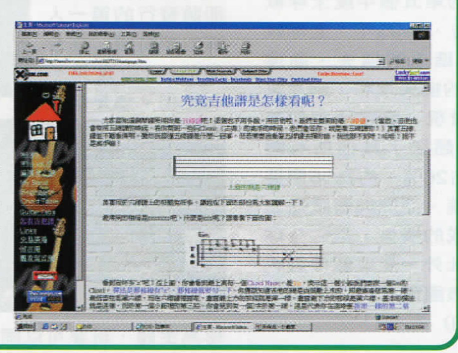
在這個網頁內，當中內容全部也是以介紹結他為主。同時，網頁內亦收錄了古典、經典及卡通和劇集的吉他歌曲推介。更重要是收錄了不少Beyond的經典名曲，是一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



麻甩佬吉他網頁

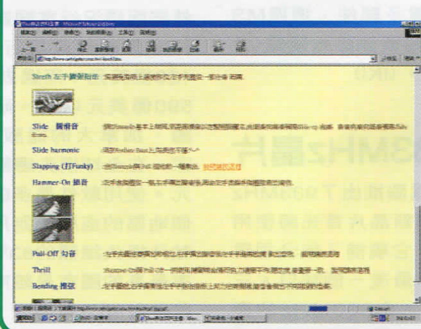
http://members.xoom.com/erickk0716/

這個網頁當中的內容全部也是以介紹結他為主，本人之所以介紹這網頁，全因其內容包括提供吉他六線譜，當中收錄的歌曲數目亦不少，絕對有一看的價值。留意這是一個中文網頁。



BASS奏法大搜線

http://www.netvigator.com.tw/~boo/i.htm



這個網頁當中的內容全部也是以介紹bass為主，本人之所以介紹這網頁，全因其內容包括也是圖文並茂地教授各種結他彈奏技巧，對bass初心者來說，絕對有一看的價值。留意這是一個中文網頁。

Hong Kong Drum Mania Club

http://play.at/hkdmclub

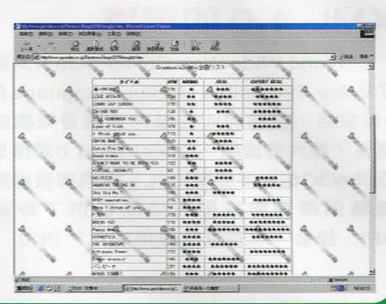
基本上，這個網頁是以有關《DRUM MANIA》的介紹部份為主，當中並收錄關於《DRUM MANIA》的攻略及資料補充。更重要是收錄了這是一個由香港人製作的《DRUM MANIA》網頁，絕對是一個不可多得的網頁。留意這是一個中文網頁。



Drummania Mania 2000

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/2598/index2.htm

一個專為全《DRUM MANIA》系列而設的網頁，其內容主要也是以「攻略」、「BBS」、「裡技」等為主。此外，在網頁中大家亦可得到大量《DRUM MANIA》遊戲系列的有用情報。是研究《DRUM MANIA》時不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。



Completion of Drum mania

http://w3.to/j9drum/

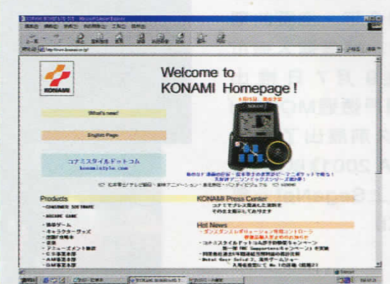
這個網頁當中的內容全部也是以介紹《DRUM MANIA》為主，這個網頁內，其內容收錄關於《DRUM MANIA》的資料補充，包括了當中歌曲的歌詞及其相關資料。是不可多得的一個網頁(唯是網頁的資料不夠UPDATE)。留意這是一個日文網頁。

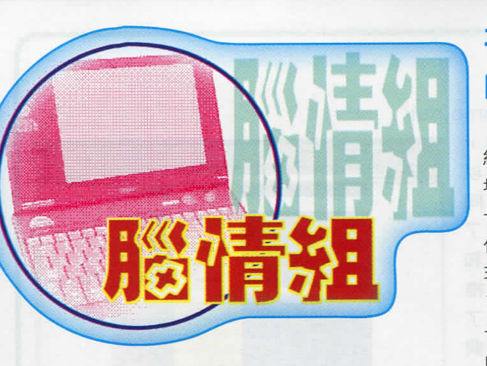


KONAMI Official Homepage

http://www.konami.co.jp/

若說到《～Mania》系列，則不能不提「她」的生父-KONAMI。基本上，這個網頁是KONAMI的公式網頁，網頁內容包羅了KONAMI旗下大量作品的資料，是個不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。





看到履歷表檔案要小心！

防毒軟體趨勢科技、賽門鐵克宣佈又有新的病毒名為W97_Resume，目前已經有美國企業中毒。賽門鐵克防毒研究中心(SARC)新電腦病蟲-ResumeWorm履歷表病蟲是以履歷表形式的電子郵件，透過MS Outlook通訊錄擴散，同時會刪除軟硬碟(含網路磁碟機)內所有檔案。(IKI)

Intel推出了933MHz晶片

Intel於最近為個人電腦推出了933MHz的Pentium III晶片。這顆新晶片首先將使用於高階桌上型個人電腦，它填補了該公司現有Pentium III晶片家族的最後一個缺口。三月初，Intel生產的晶片，由800MHz的產品，跳昇到1GHz的產品，該公司並在當月稍晚正式推出800MHz與866MHz的桌上型Pentium III晶片。(IKI)

W3C接受了Voice XML 1.0的標準

World Wide Web Consortium日前接受了Voice Extensible Markup Language的1.0版規格，使得將Web延伸到語音架構的裝置有了重大的進展。VoiceXML 1.0規格是根基於W3C的業界標準XML，它為開發廠商、服務供應商與設備製造商提供了智慧的API、語音、以及電話應用程式。(IKI)

上網玩ON-LINE TV GAME的時機成熟了嗎？

根據調查，去年美國遊戲市場66億美元的營收中，線上遊戲僅佔了5億元美金，而且都來自個人電腦，例如《Quake III Arena》以及《Ultima Online》。不過今年，主要的電視遊戲製造廠商都摩拳擦掌，準備進入這市場。美國Sega預計在9月7日推出SegaNet，讓DreamCast用戶透過MODEM上網玩多人遊戲。Sega不久前展出了14款線上對戰的遊戲，包括《NBA 2001》以及《美式足球2001》。用數據機連上SegaNet一年的費用為21.95元美金。(IKI)

在MAC機上使用Nvidia顯示卡

繪圖晶片製造商Nvidia表示，該公司已經跟蘋果電腦討論過，希望能進入MAC機市場。Nvidia只製造繪圖晶片，不製造顯示卡，所以此舉勢必要尋求合作廠商。MAC機使用者早已希望能推出Nvidia顯示卡，取代現有的ATI Rage 128。前不久，3dfx也推出了MAC機的「Voodoo 4」、「5」的PCI顯示卡。在Wavefront宣佈將推出3D軟體Maya的MAC機版之後，高階顯示卡就更顯其重要性。 Nvidia企圖把產品推向各領域，包括PDA市場。(IKI)

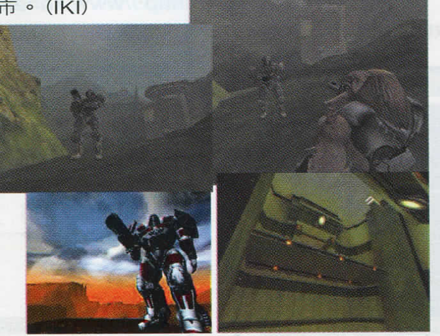
盜版軟件造成120億美元損失？

根據5月24日公布的第五個年度全球軟件盜版情況行業調查報告，1999年，全球軟件業因軟件盜版行為而造成的損失，高達120億美元；而過去5年的損失總和，則高達590億美元以上。研究發現，發達國家如美國、加拿大的盜版活動超過了其他所有國家，在全球損失總額中佔26%，約為36億美元。使用軟件最多的北美、亞洲與西歐這三個地區的盜版行為所造成的損失，則佔全球軟件損失總額的83%。此外，全球軟件盜版率最高的國家是越南，該國電腦用戶使用的軟件有98%是盜版。(IKI)

《Tribes 2》官方網站成立



Sierra在新的《Tribes 2》(《銀河生死鬥2》)官方網站，釋出了這個以團隊為基礎的遊戲新的遊戲畫面、美工和電影。Sierra Studios已經開放了它新的《Tribes 2》官方站台。這個位在www.tribes2.com的站台展示了一個遊戲長度幾乎一分鐘新的展示預告片、增加的遊戲畫面和概念圖。這個星期的遊戲畫面已經列在下面。《Tribes 2》正由Dynamix製作中，預計在今年秋天上市。(IKI)



《No One Lives Forever》網站成立

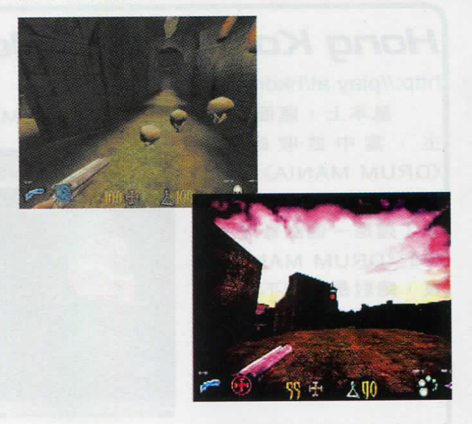
Fox Interactive今天設立了www.the-operative.com網站，一個為《No One Lives Forever》設立的新網站，這款即將上市的第一人稱動作遊戲，以一部1960年代世界的間諜電影為藍本。你的人物：聰明美麗的女性探員Archer，將會配備一系列傳統的和實驗型的裝備，來面對如同蜘蛛網複雜的國際陰謀。(IKI)

《Undying》遊戲圖片



Electronic Arts日前發表《Live Barker's：Undying》，這款即將發行的第一人稱射擊遊戲，在今年的E3中是第一次亮相。這是個虛構的神秘故事，玩家所擔任的角色是Magnus Wolfram，神秘機構的研究人，在遊戲中並負責保護一名官員。遊戲以神秘為主題，玩家可以同時使用兩種武器來擊敗不死的敵人。(IKI)





《Unreal》編輯器2.0版

Epic Games最近宣布他們原有的《Unreal》編輯器的更新版本已經可以在網路上下載，此編輯器可適用在《Unreal Tournament》上使用，而玩家可以在unrealtournament.com處下載。玩家可以利用這個2.0版的編輯器，為《Unreal》與《Unreal Tournament》創造出他們自己的增效模組與關卡。這個新的2.0版提供了一個新的、易於使用的介面，同時也有更好的穩定度、物品選取與編組工具、三點裁剪技術、以及改良的2D圖形塑造工具。Epic還會持續發展他們的編輯器，並會以這個編輯器作為將來該公司之後所推出的新世代遊戲的基本設計工具。(IKI)



齊進入三國世界

BY三國英傑隨風

發售商：智冠科技
發售日：預定7月
遊戲類型：ONLINE SLG
系統需求：WIN95/98

戰國時代—

在各個州郡都由不同的NPC如劉備、曹操所統治著，各位可以一嘗輔導賢明的感覺。當然，已加入了一個帝國後不能隨意更改，沒有國家想要收容一個不忠心的國民啊！而對戰方面，同國或盟國的人皆不准許交戰，而敵國的人就隨便吧，多打有益呢！在遊戲中或會出現兩國對戰的情況，這時玩者更有可能成為當中的一個得力軍呢！當然，在玩者擁有足夠的金錢及聲望後，亦可以自己建國，成為一國之君。但各位要負責任，成為君王後，整個國家的命運都由你掌握，如果常常不出現的話，可是會引起人民怨聲載道的！





漫漫人生路—

剛開始遊玩時，玩者就像一個初生嬰兒般要慢慢地成長。除了要決定自己的終生(及後裔)國家外，亦要找出最合適的職業。遊戲中可選擇的職業分別為謀士、醫士、武士、流士、巫士及蠱士，每種職業均代表了玩者的屬性及初期能力值。別看輕了職業的重要性，它是玩者能否跟NPC結識的重要因素，例如武士可加深張飛對你的好感，但跟文職人士如孔明談話時卻找不到話題，結局如何就看玩者的做化了。



ONLINE＋歷史—

ONLINE遊戲，一直以夢幻為主，在這個虛擬的世界中，什麼事都有可能發生；歷史遊戲，加入了真正的歷史事件，令遊戲不再虛幻，而劇情亦有跡可尋。到底虛幻跟真實是否真能共存？結合後又能否帶起ONLINE遊戲的另一個高峰？相信《網路三國》可以給你答案。

著名三國人物同你做FRIEND—

也許各位是被三國之戰略運用所吸引，但最扣人心弦的，相信是英雄豪傑們的情與義。在遊戲中，你可以跟張飛、關羽以武會友，亦可以跟諸葛孔明舉杯邀明月，把酒談詩。如果各位有幸找到世外高人、而對方又識英雄重英雄的話，更可以向他們請教絕世奇功呢！





升官發財—

在這個充滿「皇帝」、「官僚」的世界中，身為平民實在是一個很糟糕的身份，因為永遠是被欺壓的對象。既然如此，玩者就應該努力儲錢及提升聲望，以得到一官半職。在現實的國度中，以筆考取功名根本是不可能存在的，想在宮廷佔一席位的話，就必需以金錢來購買。當玩者得到品官(九品官)後，可以開發土地、練兵等來提高自己的官位。可是直至四品以上後想繼續升官的話，就必需在擂台戰時，把現在是四品以上的官員(不論是其他玩者或NPC)打敗，由自己來取代他們的地位。





戰國中的「情」與「義」—

雖然身處於這麼一個亂世中，每天都為了活下去而努力，可是正因如此，令人與人之間對雙方更加珍惜。玩者之間如果有相逢恨晚的感覺，請不要遲疑，結拜成兄弟姐妹吧！而想組一個小家庭的玩者，亦可以達成心願。當玩者有足夠金錢購買房屋後，就可以靠著戶政屋找出一生之中的另一半(NPC)，當相處一段時間後更會誕生愛情結晶。初為人父(人母)的各位，要好好的教育下一代，因為當孩子長大後，玩者的角色就會去世，轉移操縱下一代。因此現在的教育，除了是在照顧「子女」外，亦是在照顧「將來的自己」。





瘋狂極上大富翁

發售商：宇洲資訊
發售日：預定7月
遊戲類型：TAB
系統需求：WIN95/98

BY隨風

帶你走進另類大富翁世界

不再是「催眠曲」一

在林林總總的遊戲中，大富翁類遊戲的支持者已經日漸減少。原因無他的，因為遊戲時候長，而且變化不大。雖然近年來的大富翁類遊戲已經加入了不少道具及卡片等小東西來為遊戲增加變化，可是作用也終不大。適合一家共玩的大富翁會就此被淘汰嗎…嘿！才不會呢！不信？看看今作的介紹吧！

新突破一

此作的玩法跟一般大富翁一樣，都是由幾位玩者輪流擲骰子來決定步數，從而到達不同的地方購買土地以達成「富翁」的目標。但此作卻不單「買地」這麼簡單，因為當玩者把自己土地上的建築物提升到第四級以上後，就可以選擇該建築物的類型。

攻擊型建築	雖然攻擊型建築能收取的罰款不太多，但勝在它可以破壞對手的房子。另外，亦可令自己跟對手進入單挑狀態一較高下。
擴建型建築	同樣不能收取太多罰款的建築，但玩者卻能使用它來擴建屬於自己的建築物，要留意的是，所需的建議費是正常的兩倍喲！
商業型建築	雖然它是最容易受到攻擊的目標，可是它所收取的罰款金額相當高呢！另外，當玩者的生命力不足夠時，它還可以一次過幫你補滿！



戰爭系統一

大富翁也有戰鬥系統？！對，沒騙你！之前亦提過攻擊型建築能令兩位玩者進入單挑狀態啦！戰鬥方法十分容易，是以「強力攻擊→普通攻擊→防範攻擊→強力攻擊」來互相剋制，而強力攻擊的攻擊力則比普通攻擊為大。這種攻擊方法很考玩者的心理或推理戰術，各位有興趣挑戰嗎？



逗趣惹笑的角色一

在遊戲中，除了會出現參加比賽的四位角色：琳達、松阪牛、瓦修及小波外，還會出現一大班的特別角色。可惜它們並不是來幫助玩者，而是來阻擋參加者們的去路！但即使它們是很可恨，不過看到它們逗趣的樣子又氣不上來，真矛盾呢！

武林盟主

誰來一統中原？

發售商：智冠科技
發售日：預定7月中旬
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

BY隨風

「可口肥美」的中原一

問世上誰沒想過稱霸武林？只不過能不能成功又另作別論而矣。現在，中原慘被五大勢力瓜分，這五大勢力分別是伊賀派、神龍教、少林、武當及峨嵋。且不論它們誰正誰邪，皆有清除異己、獨霸武林之心是不可否認之事。到底誰才是武林的真正霸主？是世人眼中所謂的邪教，還是披著羊皮的白道敗類？



Q版《三國誌》一

跟《三國誌》相似的玩法，相信能令各位更易融入遊戲。喜歡光明正大攻打別人，或是耍小手法把敵人迫離中原皆可。使用每個月拿到的「零用錢」建築不同的練武場所，除了可以得到更大的兵力外，亦可以閉門修練獨家武功。又或許，你是一個攻於心計的人？先離間各派間的感情，再與盟派聯手攻打敵人。不過，防人之心不可無，正所謂戰場無父子，到最後不論是多友好的教派，都會現出其凶狠的一面，對玩者上下其手，因此都是不要跟敵方太交心為好。



開發主任一

在戰場上單靠蠻力是行不通的，最重要是善用戰術及武具。只不過一般的戰術是誰都會，一般的道具誰都會做，根本不能得到什麼效用。既然如此，玩者就需要親自研發，製造出新的技法及道具，以在戰場上百戰百勝。不過別忘記一樣最重要的事情一現實是殘酷的，想研究的話必需付出時間及金錢，你又能否好好分配呢？









紅淚

在一連串西洋風味的RSLG之後，信必優即將給各位玩家不一樣的中國風味RPG！原畫依然是擅長美少女角色設計的山本和枝老師擔任，劇本則是由編寫《Castle Fantasia聖魔大戰》劇情的石川洋一先生操刀。氣質獨特的中國風美少女、輕鬆逗趣的對話，加上新鮮的系統……等等，絕對會讓玩家愛上《紅淚》。

充滿中國風味的RPG！

發行商：Blue Bute
發售日：發售中
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI



故事

素有「退魔聖拳」之稱的天孔拳傳人—飛雷，為了早日到城裡痛快地玩，以超高速修完拳法下山。沒想到才剛下山，就看到一群「馬族」的盜賊團在欺負一名美少女。想英雄救美的他，美女沒救成，還差點被當成壞人，衣服也被那名武藝高超的少女弄破了。誤會解開後，那名叫美琳的少女願幫飛雷修補衣服以表歉意，便領他到家中作客。在大姐的請託下，身懷絕技的飛雷便住在她們家作「食客」，充當三姐妹的保鏢。

戰鬥系統

戰鬥時，敵我角色行動先後基本上會受敏捷度限制。進入戰鬥時，各我角色頭上會出現依敏捷度算出的行動順序，數字越小的能越早行動。不過，我方實際的攻擊順序可由玩家調整。只是若讓原先動作快的角色排在動作慢的角色之後行動，那個動作快的角色就要多等一會兒才能行動。





遊戲系統

飛雷身為三姊妹家的食客，雖然吃住都由她們照顧，但是買道具的錢打哪兒來呢？這下飛雷還得跑萬事通店去接些任務，靠賞金貼補家用。委託任務內容千奇百怪，從最平常的除妖打鬼，到調查河川、尋找藥材都有，說起來還挺像打雜的。

不過別以為那麼容易，因為出城完成任務的路上有盜賊、鬼怪出沒，沒本事的人還幹不了呢！當然，好心的三姊妹一路上會陪著飛雷，不會讓他單打獨鬥的。 當然日子也不會都是灰色的。沒有出任務的日子，飛雷可以在城裡閒逛。如果有心儀的對象，還可以追著她們跑、聊上幾句，增加彼此感情。每一個對象都有不同生活習性，想和她們碰面的話，花一點功夫觀察一下就能找出她們的生活圈了。



威力強大的連擊

五行的概念不只有相剋；由水生木、木生火……的五行相生概念，又衍生出「連擊」的連續攻擊概念。如果在決定我方行動順序時，依相生原理排列攻擊順序，就有可能產生破壞力強大的連續攻擊，面對強大的敵人時相當好用。只是連擊在進行半途有可能被敏捷度較高的敵人打斷，使得連擊數目不如預期的多。喜愛日本RPG的玩家，到時候可以試試這一款頗具中國風味的RPG。

2連擊！

採用五行觀念

既然是中國風味的遊戲，戰鬥自然也少不了引進屬於中國的概念囉！遊戲中每個角色都分別有火、水、木、金、土的屬性。以風水的「五行相剋」概念為基礎(水剋火、木剋土……)，產生各屬性角色之間的強弱關係(佔優勢的角色命中率較高、攻擊產生的損害也比較大)。而角色也會因屬性的限制，無法練其他屬性的技能。



登場人物



飛雷(19歲)

美琳(17歲)



藍菲(20歲)

華莓(16歲)

日劫

充滿策略性的RPG！

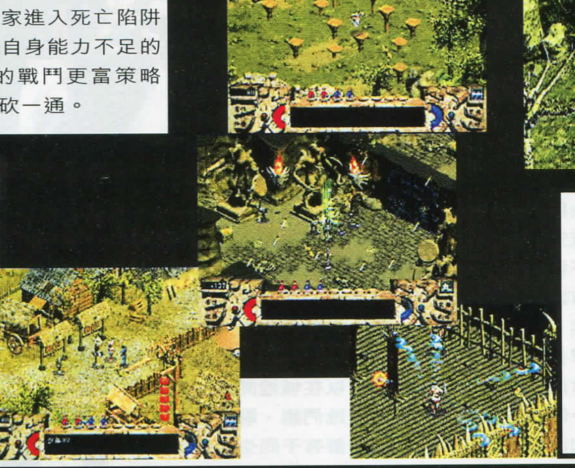
DigiToy即將上市的動作角色扮演遊戲《日劫》，終於釋出了最新的遊戲畫面。

發行商：DigiToy
發售日：予定2000年七月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

故事

《日劫》是一款傳統俯視介面的動作角色扮演遊戲，以后羿射日做為故事背景。遊戲最大的特色在於魔獸與玩家的高互動性，舉例來說，狂爆的饞魔通常會直接圍毆玩家，但是膽小的精魔就會以誘敵的方式，引誘玩家進入死亡陷阱中，像這樣以戰術彌補自身能力不足的魔獸AI，將會讓遊戲的戰鬥更富策略性，而不再是一味的亂砍一通。





特色

《日劫》的另一個賣點，是採用了PowerEffect-Edit系統，這套系統的最特色，在降低特效對CPU的負擔，所以即使不依賴3D加速卡，《日劫》還是能有相當漂亮的特效表現，從附圖中可以看出，《日劫》的確有不錯的美術表現。《日劫》預定於七月上市，喜歡這類型遊戲的玩家請注意我們的後續報導。

交通巨人

建立自己的交通帝國！

松崗公司與歐洲一流遊戲廠商-JoWooD攜手合作，為國內的一流玩家獻上這個以交通經營為主題的策略遊戲-《交通巨人》(《Traffic Giant》)，你可以選擇扮演以交通順暢、減低民怨為第一要務的大有為政府，或者是私人交通企業，在決策規劃之間，以利潤為最高目標，用交通服務為商品，累積龐大財富，建立無可撼動的交通帝國！

發行商：Jo WooD
發售日：予定2000年6月底
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

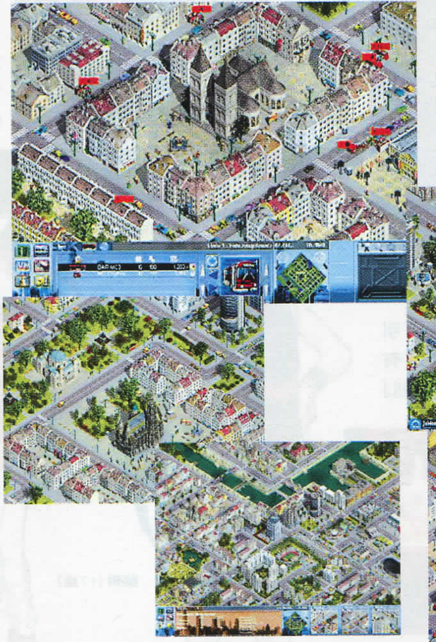
TEXT：IKI

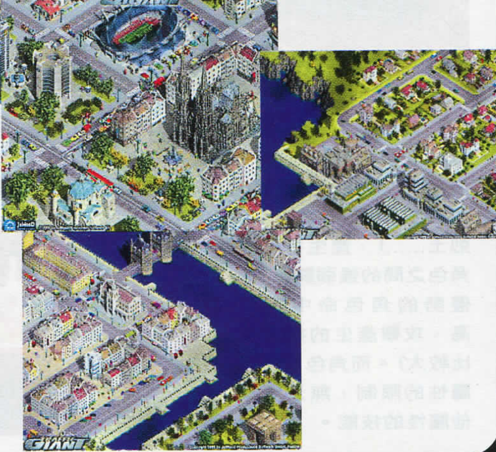
考究詳盡的歐風建築

交通巨人的畫面十分精緻，採取45度角的俯視角，讓整個遊戲中的城市一覽無遺，讓你除了除各種簡明、清楚的數據報表資料中得知交通狀況之外，更可以直接地從畫面中一窺全城的大小動脈、血管是否依然順暢無阻！遊戲裡的城市結構，也參考真實的城鄉分布，由外圍的農業區，公寓區，住商混合，高樓大廈乃至於車水馬龍的市中心，更是完完全全不馬虎。說到建築，就不能夠不提到美工人員對歐洲建築的考究。在這裡，玩者可以看到中世紀的宏偉教堂，體會思古之幽情；在工業區中體驗經濟生產的脈動；隨後穿過幾條街，在玩者面前赫然出現的可是匯集歐洲足球精采賽事的超級運動場！500種截然不同的建築結構，高達1280 *1024的精細解析度，看來旅遊不用去歐洲啦～

制定出最好的經營策略

玩者注意到遊戲裡川流不息的人群和車流嗎？仔細看，這些可愛小人的AI可是一等一的。他們會排隊上下車，然後看路燈過馬路，每個人有固定的作息及生活範圍。比如說上班，買菜，看球賽等，仔細觀察該地區的生活模式，制定出最好的經營策略，就看身為經營之神的玩者如何運籌帷幄了。





Egmont Interactive與Piranha Byte公司即將開發完成他們的動作角色扮演遊戲《Gothic》。時空背景設定在一個具中古風的世界，故事圍繞在三個因為爭奪極有限的食物，而互相敵對的囚犯派系之間。遊戲中囚犯們的處境實在不是很好過，因為他們所處的這座監牢區域被具有魔力的屏障所圍繞，只容許沒有生命的物品通過。遊戲一開始時，玩家以一名沒有太多技能的囚犯登場，所以你必須努力與人搏鬥以求生存。隨著故事的演進，玩家會漸漸提昇到囚犯們中較高的階層。



最新消息送上！

Gothic

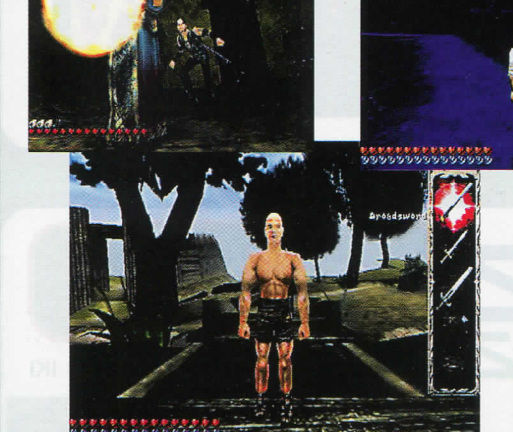
發行商：Eidos Interactive
發售日：予定2000年年底
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

特殊技能

這三個囚犯派系，每一個都有其特有的技能與獲取資源的方法。《Gothic》中有四種人物階級，分別是：小偷、戰士、法師與牧師。每一個階級都有其特殊的技能及行為模式。

預料在《Gothic》中將可以見到眾多的角色或是怪物。將有超過25種不同型態的怪物，包括三種不同等級的獸人(orcs)，兩種小妖魔(goblin)和洞窟巨人(troll)。遊戲中這些怪物依循著一套複雜的社會架構來互動。除了著些怪物以外，還有超過250個或是工會裡的，或是不同組織的電腦角色來和玩家交談，提供各式各樣的消息。遊戲進行時，如果玩家們的角色不去打擾他們，那麼這些角色就會作著每天他所應該做的事，而不會受到玩家角色的影響。如果玩家和這些角色發生衝突，那將會影響到玩家的角色與此一對象所屬的組織或工會的關係，同時也會影響下次你再見到這名人物時他的反應。





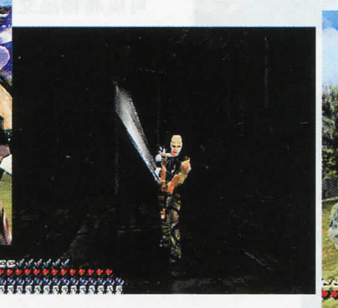


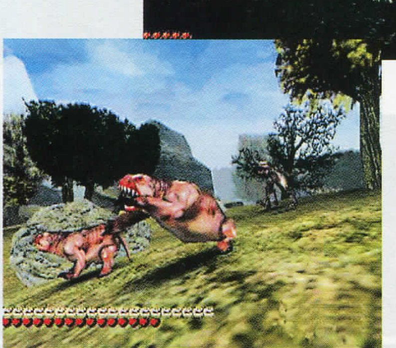


隨著時間變化的電腦動作

開發人員把視覺效果列為第一優先。由於遊戲中角色的動作是使用「動態捕捉」的技術來繪製，所以玩家可以看到自己的角色隨著某一愈來愈純熟的專長技能，動作愈來愈順暢，也愈來愈有效率。也因為如此，玩家可以由此判斷自己的等級不必再緊盯著人物的統計數字看，遊戲的介面也可以因此簡化。同時，電腦控制角色的動作還會隨著時間變化呢！例如酒店裡的舞者會隨著夜愈深跳得越激情。除了動作之外，這些角色喜怒哀樂的情緒變化都會表現在臉上。每一個角色基本上都有五種表情：平常的、充滿敵意的、憤怒的、害怕的及高興的。由這些人物的表情，玩家們應該可以判斷出如何與之應對才是。







Alone in the Dark：The New Nightmare 鬼屋魔影！

發行商	Infogrames
發售日	予定2000年年底
遊戲類型	AVG
系統需求	WIN95/98

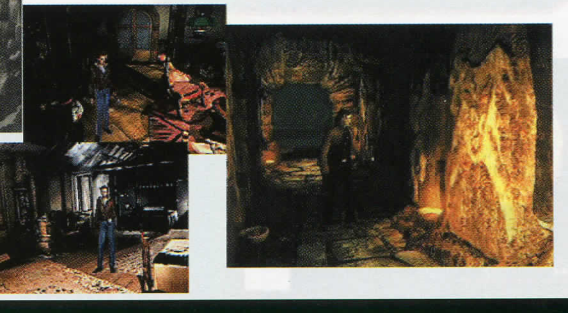
TEXT：IKI

《Alone in the Dark：The New Nightmare》遊戲中玩者可以選擇以男主角或是女主角進行遊戲，根據Infogrames的研發人員表示，男主角的槍法會比較準，所以玩者在選擇主角時就已經在選擇遊戲難易度了。

遊戲特色

遊戲除了有驚人的光影效果外，怪物的AI也是相當聰明，首先是這些怪物會追著你到處跑，即使你上樓，它們也會跟著你爬上樓梯進行攻擊。但是怪物有個弱點就是怕光，所以當怪物靠近你時，玩家可以開手電筒讓怪物後退，然後在慢慢收拾它們。當然燈一關掉，它們又會圍上來。

《Alone in the Dark：The New Nightmare》為了增加遊戲性，玩家在觀看某些圖畫時，會出現說明讓玩者對於你所處的環境更加瞭解。遊戲的出貨日期，應該是今年年底。



遊戲內容

遊戲一開始是在一間古老的房屋中進行，玩者可以打開手電筒，利用手電筒燈光進行搜索。當玩者一打開手電筒，就可以看到本遊戲引擎厲害之處，物件會隨著晃動的手電筒燈光下出現然後消失，就是說這些都是即時運算出現的效果。燈光除了幫玩者看清楚四周環境之外，還有另一項重要功能，就是當光線照到重要物件時，物件本身會出現閃爍，這樣玩者就不會漏失任何重要線索。

COMMANDO 2 魔鬼戰將2

發行商	PYRO
發售日	予定2000年年底
遊戲類型	ACT
系統需求	WIN95/98

TEXT：IKI

《COMMANDO 2》延續一代的遊戲方式，讓玩家控制數名特工，在敵人的後方進行各式各樣的危險任務。這次執行任務的地點可能是太平洋的某小島或是北歐等地。

更加方便的操作

《COMMANDO 2》在遊戲操縱上做了大幅改良，讓玩者在進行任務時更加方便。首先是房屋裡面的場景可以進行360度旋轉。就是說當玩者的特工進入房屋時，玩家可以旋轉房間尋找隱密的地點，讓玩者特工躲開警衛的視線。至於房屋外面無法進行360度旋轉，但是屋外的場景會隨著特工的視線跟著變動，不再是固定一個視野，就是說當特工向左邊移動時，畫面也跟著朝左邊轉動，你的視野上不會有任何的死角。

大幅改良的特工

接著就是每一位特工，可以檢取所有物品，很有可能他本身不會使用這個物品，但是他可以將物品交給會使用的人員，所以特工間的合作將更密切。除了特工之間的關係外，特工跟NPC也可以進行互動，甚至某些NPC會幫忙你的特工進行任務。

遊戲中除了原有的特工外，這次也增加了小偷和女間諜供玩家操縱。所以遊戲中的複雜性可想而知，遊戲合何時上市呢?大概是今年底吧。



大刀

決戰！未來日本

經過不斷的延期後，Eidos Interactive和Ion Storm的《大刀》(《Daikatana》)終於上市了，這也就是著名設計師John Romero在元祖《Quake》(《雷神之鎚》)之後的作品。我們在遊戲的第一章故事中取得了一些遊戲畫面，場景是未來的日本。

發行商：Eidos Interactive
發售日：予定2000年
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI



遊戲特色

《大刀》在為期四年的開發時間中，一直受到眾多玩家的關愛眼神。 在那個時候，有很多的玩家已經放棄了等待，這種現象可以在各大網站的討論區中發現。正因為如此，我們決定不對未來的成品有任何的特別的猜測，同時也讓我們對最後的成品懷有很大的興趣。這款遊戲的節奏很快，而畫面也比之前公開的展示版要來的華麗。這款遊戲對於有經驗的玩家來說是很特別的，因為遊戲一開始的難度設定比較高的關係。

此外，《大刀》延續了John Romero的作品《Quake》以及《Doom》(《毀滅戰士》)的傳統。從拾起武器的文字顯示，以及玩家輸入密碼時角色的眼神轉變，都很明顯的都說出了《大刀》承襲了早期第一人稱射擊遊戲的偉大時代特點。

《大刀》最吸引人的地方就是遊戲有四個完全不同的場景設定，每一個都有特別的武器和挑戰。



THE SETTLERS IV

工人物語4！

《工人物語4》這次增加了新的種族，而且遊戲中的某些規則也做了改變，玩家玩這個遊戲時，應該會喜歡這些改變。

發行商：Blue Bute
發售日：予定2000年年底
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

種族

首先是介紹新的種族，他們稱為黑暗種族(Dark Tribe)。這是一支外來的種族，長相和生活方式跟地球上的人類完全不一樣。這次遊戲的目的，就是要打敗他們，保護綠色的地球。為何說保護綠色地球呢？因為黑暗種族討厭綠色的東西，所以他們慢慢地將周圍環境變成漆黑的土地。







40種的建築物數目

這次遊戲使用新的繪圖引擎，將建築物和你指揮下的種族表現的更細膩，遊戲這次提供了放大縮小功能，玩者可以以非常近的距離看到各式各樣的美麗建築物。玩果想讓你的工人或部隊行進速度更快時可以舖設石頭路。當然工人行進速度加快之後，興建房屋速度也會加快。《工人物語4》這次提供建築物的數目總共有40種，這些漂亮的建築物讓遊戲的趣味性增加不少。

遊戲另一個改變是房屋摧毀方式不一樣。玩者不能在叫你的士兵對建築物進行攻擊，然後加以摧毀。你要做的事情是改變環境。讓大自然力量幫你摧毀敵方建築物。除了陸地上的戰爭外，海面上的戰爭也在遊戲公司考慮範圍內，至於最後是不是會在遊戲中出現就不知道了。

經濟力的影響

《工人物語4》這次比較不著重在於軍事武力的增強，而是經濟力的影響。所以Blue Byte的人員稱遊戲的戰爭為『經濟戰爭』。這點就跟以往的《工人物語》系列遊戲大不相同。





四個種族

《工人物語4》雖然有四個種族，但是黑暗種族只有電腦能控制，玩者在進行遊戲中是無法扮演這個種族的。每個可控制的種族擁有17個關卡，所以是3*17，所以單人任務總共是51關。多人連線方面呢?可以有8個人一起在同一張地圖上玩，除了彼此爭戰外，還可以互相結盟攻擊敵人。遊戲做了這麼多的改變，是否能讓玩家滿意呢？我們就拭目以待吧。

Castle Fantasia 3～エレンシア戰記～

眼高手低之作！？

發行商：SUTAZIO
發售日：發售中
遊戲類型：SLG／18禁
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

一直以來，《Castle Fantasia》系列也是眾多J-WIN遊戲中較出名，且極受歡迎的作品(—起碼在日本而言是這樣)，而本刊亦曾介紹過此作，在今天，系列的最新作已推出，到底此作是否一個值得購買的作品？





故事內容

自依魯米勒帝國入侵，8年前已與依魯米勒帝國合併的艾里斯亞王國再次密謀再興。與此同時，因8年前戰亂而流落海外，本來生於艾里斯亞國文官之家的主角-費伊些路，卻遇上了前艾里斯亞王國的皇子-史卑沙魯多，故亦因而加入「利斯史達士軍」，捲入了艾里斯亞王國再興的戰爭中‥‥就劇情而言，對於戰爭的描寫也未免太流於表面化，雖然在大主線上的發展平平，但有關個別角色的支線劇情倒也十分有趣，是令人意外的地方。





遊戲特色

遊戲中共7名女角登場，7名女角亦各有特色，隨著故事發展，玩者與7名女角的關係亦會隨之改變，至於最後能否開花結果？艾里斯亞王國再興的戰爭又會否成功？則要看閣下的造化了。另外，遊戲中亦加入了「輸入聲音」的系統，只要叫出角色的名字，人物便會作出相應動作，如此創新及親切的系統，實為體貼玩家的作品。然而，由於這是日文遊戲，故玩者亦要説日語，對於不諳日語的玩者而言，這「輸入聲音」系統似乎作用不大，更重要這系統是並不能對應所有音效卡。

Princess Memory

尋找已失去了的記憶及人類情感‥

發行商：COCKTAIL SOFT
發售日：發售中
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

COCKTAIL SOFT的《Princess Memory》可以説是集合近期地下迷宮RPG遊戲的特色而成，故事圍繞著一位失去記憶及喪失了人類情感的少女，而玩家的目的是要在地下迷宮中不斷收集各種能慢慢喚醒少女的道具，從而達成解開少女身世之謎的目標。



命運的相遇

《Princess Memory》的故事隨著玩家所扮演的主角和一位失憶少女的相遇而展開。開始時菲利亞只是一名行屍走肉，既不會哭也不會笑、活像喪失了人類的情感；為了解開少女菲利亞身世之謎，玩家便進入了地下迷宮中，並不斷收集各種能慢慢喚醒菲利亞的道具，玩家亦要把道具等轉送給菲利亞，好讓她回愎「奉仕、犧牲心、懷古、愛情、好奇心、恐怖心、稚拙、無邪氣、博愛、嫉妒心、羞恥心母性、驕傲、野蠻、虛榮心、　t氣」等人類情感。另外，透過與菲利亞約會更能進一步讓她回愎人類的情感。



戰鬥系統

《Princess Memory》採用了《不思議迷宮》中回合制的戰鬥系統，整個地下迷宮合共20層，迷宮的地圖除有無限再生的功能外，更重要是迷宮中有不少隱藏陷阱，令到戰鬥變得更加刺激，而這些「特殊」事件的增加亦提升了遊戲性。

Shogun:Tatal War
幕府將軍

發行商：Electronic Art
發售日：2000年6月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

這款如史詩的戰略遊戲，除了將重點放在日本幕府這豐富迷人的封建時代，同時亦支援能讓5000名士兵在豐富的3D場景中，進行大規模的陸地戰役。

基礎



《Shogun:Tatal War》將在遊戲中提供戰役模式、自訂模式、歷史模式、和一個很完善的連線模式。單人模式在乍看下許多與《Risk》神似，事實上，即使封建日本式美麗的仿羊皮說明地圖掩蓋了遊戲的真實本體，但主要遊戲畫面看來跟《Risk》紙上戰棋遊戲極相似。在遊戲每一回合中須持續一季(春夏秋冬)，在戰役模式中大部分的動作都是屬於回合制。在你與你的敵對大名(封建藩主)在州間移動軍隊與間諜活動時，玩家亦會花費許多時間在版圖上建設以及訓練軍隊，並使用簡易的外交手法與鄰近各國進行協商。



建立新領土

玩家可以點選一個軍隊或一名外交人員，將它放置在預定的地點，並在領地上建立新建築物。玩家可很簡單地在領地上點選並打開建造選項，同樣的方式也運用在軍隊的訓練上，當玩家持續發展領地上的建設時，即可漸進式地將建築物和部隊單位升級。例如：玩家不能建設兩個最基礎的軍隊訓練中心在領土上(箭藝道場和槍術道場)，直到玩家先建造出一個城堡。然後如果你將此城堡升級為大型的城堡或要塞，玩家甚至可以建造更先進的軍事設施，例如劍術道場或是軍械庫。



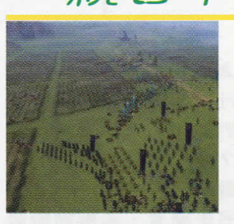
經濟措施



同樣的，遊戲中的經濟措施也是建立在玩家建構自己領土的步驟上。第一步驟也是最重要的步驟就是：玩家必須要讓農民來耕種土地，並且逐步改進農業設施。想完成此步驟，建造比農業經營來得好，就像你要建設一個軍事用的道場一樣。在每塊領土上，在同一時期內玩家只能建立一個改善設施，每個設施需要好幾季的時間來完成改進。而且玩家的金錢來源供給也是一年一度，必須要先將設施建造的步驟思考清楚，例如如果你打算要訓練忍者，但又打算想要同時建造所費不貲的碼頭設備，玩家的建設指令只能先行進行一部份，當玩家把錢花完時，必須等到季節結束後再繼續開始。



一統日本



遊戲的最終目的就是要一統日本，理所當然的，玩家就是必須儘可能有效率的攻克鄰近各國。此遊戲中的確是包含了外交合作，但是十分有限。玩家在與其他藩國外交時，只能實行較明確的選擇，如接受或拒絕等類似的選項。十之八九這都是電腦在拖延玩家的技巧，大部分的藩主會拒絕你的協議，並在你鬆懈戒備時進攻。







軍隊的武力



當玩家決定發兵目標，決定要致該國於死地時，玩家就必須要準備戰鬥所需之軍隊。在這裡，軍隊內的武力平衡是關鍵所在，和玩家的軍隊發展一般，初期理想的軍隊應該是要包含步兵及弓箭手。之後玩家需要再加入騎兵單位及特殊部隊，像戰僧及步槍兵等。這些需要荷蘭及英國商人的助力，與之配合的建築物方面，軍隊訓練限制於每個回合只能訓練一個軍隊中的某一單位，在遊戲初期這是一個很好的點子，讓玩家能夠保持防禦的狀態，並在領土上建造商業及生產設施擴充軍援。然後再投注大量的財力在軍隊訓練，玩家才能重擊敵人贏得勝利，並為自己擴張更多的領土以及獲得更多的金錢。



特別角色——「密探」

這款遊戲中還有個特別的角色——「密探」(shinobi)，此能幫助玩家將撫平民心就如同軍人遵守軍紀一樣，密探其實兼具著間諜及反間的作用，如同在玩家的領地上有一組秘密警察一樣，擁有一組這樣的人很不錯，因為玩家可以使用他們對付軍隊難以對付的敵人，且在帝國附近防衛。



TEXT ：咸旦仔

ACONCAGUA

驚心動魄的雪地危機

PS
製造商：SCE
售價：6800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1～15 BLOCK
AVG / MEM / 對應振動 / 對應DUAL SHOCK



一個為民族為自由的故事、一個驚心動魄的逃亡行動、一個謎一般的墜機事件，將它們加起來又會變成一個怎樣的遊戲呢？本作就是集以上條件於一身的解謎遊戲，在本作中玩者須要同時操控五名生還者，去解開遊戲中的各種謎題來進行逃亡。如此緊張刺激的解謎遊戲大家有怎可錯過！

遊戲技巧

在遊戲中的五位生還者都各有獨特的專長，大家須要清楚了解他們擅長的項目及所持有之道具，以便在遊戲進行時更加容易解開謎題。在進行遊戲時，大家每到達一個地方後都應該作出徹底調查才離開，因為有很多謎題是須要作出多次調查或在特定地點才會發生的。另外，大家亦須要以互相對話來找尋解迷線索，有時會有一些動作是需要特定角色才能進行的，所以玩者須要因應各人的專長而切換角色來解謎或行動。



五位生還者

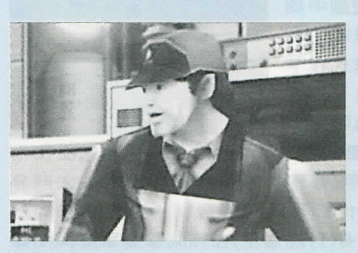
PACHAMAMA

現時MERUZA民主派的領袖。其父親是MERUZA民主派的發起人，一生致力推動國內的民主運動，因一直與政府對抗而被殺害。她於大學醫學系畢業後便繼續其父親的遺志，決意將政府軍推翻，並到全國各地進行巡迴演說，令民主派的人數不繼增加，同時亦令政府軍對其行動更加注視。



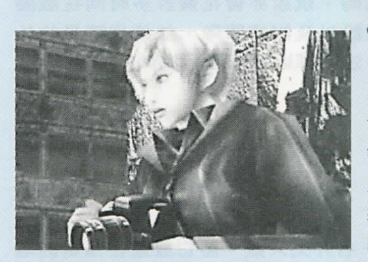
KATOH

一名日本籍的自由新聞記者，為了採訪有關MERUZA民主派的各種運動，和其領袖PACHAMAMA而同座一架飛機。他是一名非常喜愛爬山運動的登山愛好者，擁有一顆永不言敗的心，是一個不錯的伙伴。



STEVE

是一名美籍工程師，在業務遍佈多國的大型企業公司工作，因在MERUZA的分公司人手不足，所以被調派至該處。他是一個十分怕事和偏激的人，但對電子及機械方面的認識卻是非常了得的。



JULLIA

表面上是一名美籍新聞記者，但其真正的身份仍然是個謎。由於長期前往各戰爭地區採訪關係，因此身手非常了得，而且對各種武器以及炸彈亦非常熟悉。她同樣是為了採訪今次MERUZA的民主運動而同行。



LOPEZ

美國貿易商人，擁有異於常人的臂力，今次是為了前往MERUZA購買貨物而同行。但由於其異於常人的臂力和敏捷的身手與其身份有點不配，令人有種不安的感覺。是一位要小心提防的伙伴。

為國為民的偉大革命





故事就由一個南美小國MERUZA開始，該國政府一向是以軍事政權及獨裁制度來統治人民，更甚的是每日都有不少國民被政府軍懷疑是叛亂份子，因而遭受到各種不同的酷刑，令國家內的人民生活得非常艱苦。就在此時，PACHAMAMA的父親便挺身而出，並在國內發起各種推翻這個獨裁政府的民主運動，可



是最後因長期與政府對抗的關係而被政府軍所刺殺。PACHAMAMA在大學醫科畢業後，便繼續其父親的遺志進行各種民主運動，並成為民主派的領導者。滿腔熱血的她不惜冒著被逮捕及處死的危險，走訪各地向人民進行民主革命的演説。



序章：終年被白雪遮蓋的ACONCAGUA山峰



今天PACHAMAMA亦為了到市廣場進行民主革命演説，而乘坐飛機飛往該處。在這航班中除了PACHAMAMA和其保鑣外，亦有很多來自各地的記者同行。其中一名日本籍記者KATOH和他的攝影師中田便在飛行途中走至PACHAMAMA處，希望能作一個簡短的訪問，但她卻以需



要休息為理由而不接受訪問，二人亦只好返回座位上。當航機飛至安第斯山脈上空時，機倉突然發生爆炸，飛機即時被炸開兩截，並墜落在安第斯山脈的ACONCAGUA山峰上，死傷人數眾多。在這個冰天雪地的山峰上，究竟還有多少生還者呢？

第一章：迷之飛行墜毀





KATOH從昏迷中甦醒過來，發覺自己身處於一遍冰天雪地的懸崖上，便立刻四處找尋有沒有其他生還者。在山崖發現一名躺臥著的乘客，可是他已經去世了。在山崖的另一邊，他發現了自己的隨身背囊，於是他在背囊內拿取唯一有用的工具「登山手套」後便繼續四處搜尋；在山崖的正中央，KATOH發現可攀爬的山路，於是他便利用早前取得之「登山手套」攀爬到山崖上。

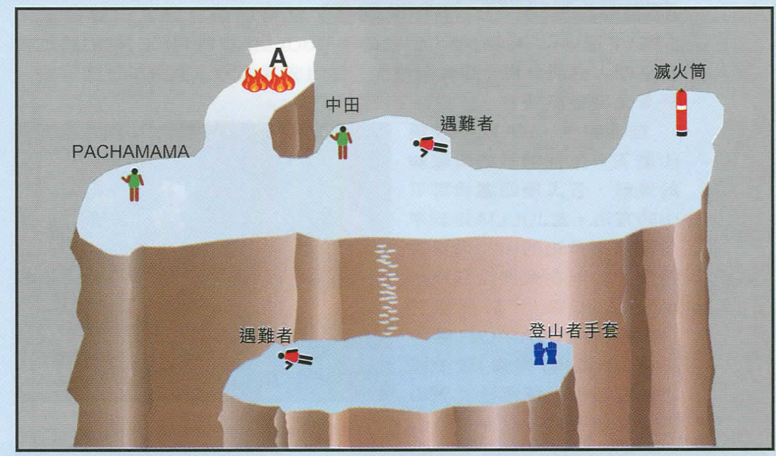
當到達山崖後，終於在前方發現另一生還者，KATOH便走前去看他傷勢如何，可是他所説的是西班牙語，對於KATOH來説溝通上便出現了很大問題。正當在想辨法和他溝通之際，在另一邊發現躺臥著的竟是同行的伙伴中田，於是便先走到中田身旁看看其傷勢，可是他已經奄奄一息，他對KATOH説了今次的墜機事件並不是意外後便倒下了，看著自己的伙伴死去KATOH的心情亦顯得非常沉重，但身處這片渺無人煙的絕地，也只好收拾心情繼續找尋逃生的路線。

就這樣KATOH便繼續向前走，在這時卻看見前方有一名女子躺臥在雪地上，KATOH便立即走上前去看看，他發現這女子便是MERUZA民主派的領袖PACHAMAMA。幸好她只是暈倒，將她喚醒後KATOH便自我介紹，並帶她到早前發現的生還者處。當PACHAMAMA到達後，發現那位説西班牙語的生還者原來是自己的其中一個保鑣，但因未能及早醫治傷勢的關係，此人已顯得十分辛苦。PACHAMAMA和他用西班牙語對話後，此人便將儲物箱鎖匙交給她，之後亦不支倒下了。





取得鎖匙後，兩人便繼續向前行，他們行至山谷附近卻被墜機所做成的火堆阻欄，兩人亦只好另覓去路；走至山崖的另一邊發現了一個行李，PACHAMAMA便利用早前保鑣給她的鎖匙將行李打開，在內取得「滅火筒」，於是兩人便返回山谷處將火撲滅。



第一章之流程

1. 到遇難者處調查
2. 從背囊中取得「登山手套」
3. 利用「登山手套」攀爬到山崖上
4. 與生還者對話
5. 與中田對話
6. 喚醒PACHAMAMA
7. PACHAMAMA與生還者對話共取得「儲物箱鎖匙」
8. 到山崖邊取得滅火筒
9. 利用滅火筒將火撲滅

第二章：雪中之生還者

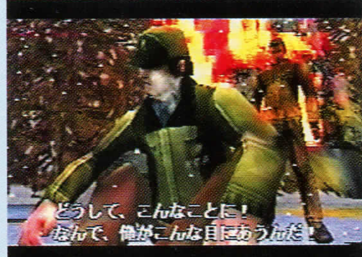


將火種撲滅後二人便繼續前進，當穿過山谷後便發現四處也是飛機的殘骸。在其中的一個殘



骸前，他們看見一位坐在雪地上的生還者，於是KATOH便上前看個究竟。經過一輪對話後，生

還者STEVE亦決定跟隨大家一齊同行。於是三人便一同出發找尋下山之路，就在此時，在旁邊的飛機殘骸上有一名女生還者JULLIA正被飛機座椅所困住，STEVE打算把椅子推開將她救出，可惜因太重的關係無法將椅子推開，那麼亦只好先到其他地方調查，再另想方法。





他們就在飛機殘骸旁發現一條通道，但因積滿雪的關係，以至STEVE和PACHAMAMA無法通過。幸好KATOH是一名攀山好手，經他的處理後，令積滿雪的通道開出了一條能隨意走動的通道，於是三人便一起走進山谷內，希望能找到一些工具來救出JULLIA。進入山谷後，STEVE在山谷內發現了一個行李箱，從中取得「工具箱」。而在這時PACHAMAMA在旁看見一支MERUZA的國旗，令她感到自己不知能否逃離此絕地繼續將國家改變過來。STEVE取得「工具箱」後，便立即走回JULLIA處利用「工具箱」將她救出。四人分別自我介紹和商議後，決定先找尋通訊器與救援隊聯絡，於是便到各處搜索。

在搜索中，KATOH發現山崖下有其他的飛機駕駛艙的殘骸，各人便四處找尋下山的方法。當JULLIA走到早前發現工具箱的山谷內再次搜索，發現在飛機殘骸找到了一紮「繩索」，於是便將「繩索」取給KATOH看。KATOH取得「繩索」後便將之紮在石頭上慢慢地爬到山下，之後各人亦從繩索下山。





第二章之流程

1. 與STEVE對話
2. 常試把JULLIA救出
3. KATOH將積雪之通道處理
4. 發現行李箱，並通知STEVE
5. STEVE取得「工具箱」
6. 利用「工具箱」將JULLIA救出
7. JULLIA利用軍刀在(a)點取得「繩索」
8. 將繩索交給KATOH
9. 走到石頭處利用「繩索」下山

第三章：斷崖之降下



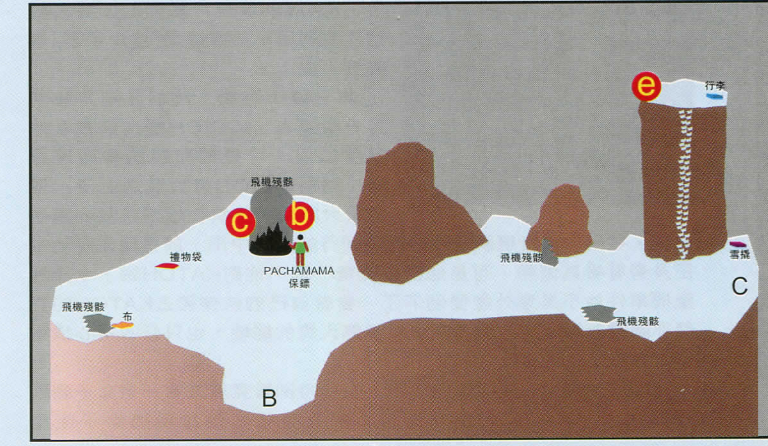


當各人都安全下山後，眾人便立即走到飛機駕駛艙的殘骸找尋通訊器，正當走近殘骸時卻看見一位生還者正座在殘骸前，於是便上前看過究竟，原來他是PACHAMAMA另一名近身保鑣，可是他的傷勢不輕，各人便四處找尋止血用品阻止他傷勢繼續惡化；當JULLIA走至崖邊發現了一些飛機座椅的殘骸，於是便用軍刀將座椅的「布料」割下，在折返途中她在地上又發現「禮物袋」，跟著便立刻利用「布料」替保鑣包紮，並將他安置在殘骸旁的座椅上。



之後眾人便意圖進入機艙內，可是通往機艙的門卻被冰雪所凍結而未能打開。不能進入機艙便無法利用通訊機與救援聯絡，眾人正為此而煩惱之際，JULLIA看見機身上的燃油正在旁邊不斷滴下來，於是JULLIA便利用早前拾到的「禮物袋」將「燃料」載著，並將「燃料」潑向艙門上並將之燃點，艙門亦因此而可隨意打開。JULLIA走到機艙內發現左手面的機師已經遇難，而右手面的機師則只是暈倒，將他喚醒後得知飛機是因機尾發生爆炸而導致今次的意外。得知後JULLIA便嘗試使用通訊器，但卻完全沒有反應。就在這時，外面傳來了直昇機的聲音。





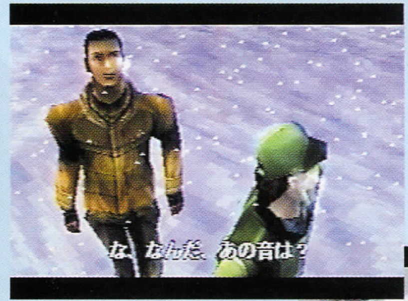
ONCAGUA

第三章之流程

1. PACHAMAMA與保鑣對話
2. JULLIA利用軍刀將「布料」割下
3. 在地上拾得「禮物袋」
4. 用「布料」替保鑣包紮傷口
5. 用「禮物袋」在(b)點取得「燃料」
6. 將燃料潑向艙門並燃點
7. 與機師對話
8. 調查通訊器

第四章：直昇機的襲擊





就在外面傳來了直昇機的聲音後，機師便興奮地跑了出去並不斷向直昇機揮手示意，正當眾人看見直昇機而興奮之際，但保鑣卻站起來大叫大家不要走近，因為此直昇機並不是救援隊！就在這時直昇機向著眾人開火，機師卻因走避不及而被擊斃，於是眾人立即走回殘骸處躲避。眾人以為政府軍誤解他們是非法入境者而作出攻擊，便決定將通訊器修理好並和他們解釋。

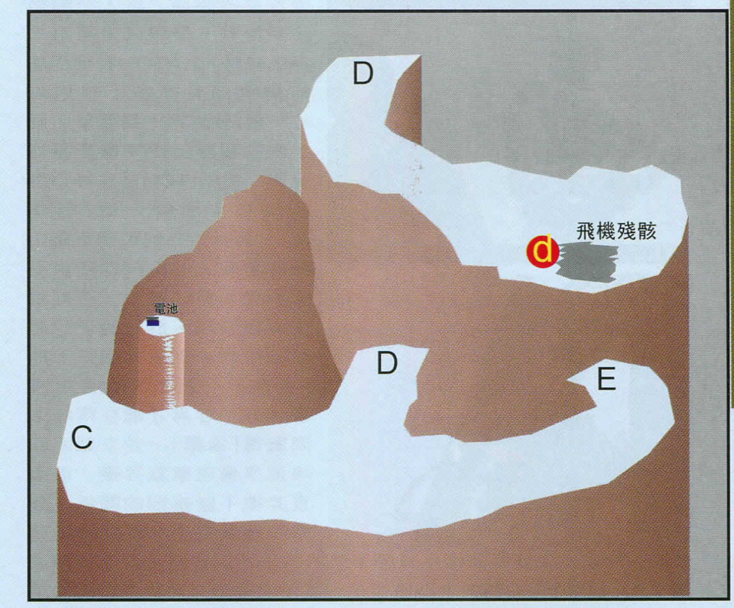
STEVE是一位出色機械工程師，修理這方面的工作當然是交由他應付，當他調查出是電源方面出現問題，便走到機外調查，發現放在機身上的「電池箱」不見了，STEVE正煩惱怎樣找回「電池箱」之際，直昇機亦折返回來並再次向眾人作出攻擊，KATOH發現後方有一個山谷，眾人便放下保鑣逃至山谷內。



JULLIA認為電池所在之位置應該在機身不遠的地方，便只好繼續四處找尋「電池箱」的下落，同時直昇機亦一直在山谷外徘徊並不斷攻擊。經過不斷向前搜索，終於在最後的山腰上發現「電池箱」。但由於在山腰的關係，只好依靠KATOH攀爬上山腰處。取得後眾人就立刻返回機艙，由STEVE將電池箱安裝好，便即時調整通訊器之頻度。但因言語不通的關係，便將通訊器交給PACHAMAMA與他們連絡，政府軍在通訊中說到如查明真相後便會保護他們。







第四章之流程

1. 調查(c)點機身的電池位
2. KATOH到最後一座山上取得「電池箱」
3. 與STEVE對話並將「電池箱」交與他
4. STEVE將「電池箱」裝回(c)點
5. PACHAMAMA用通訊器與政府軍對話

第五章：政府軍之對決



政府軍與PACHAMAMA連絡後便將直昇機駛近他們，一名軍人從直昇機處慢慢地降下，就在PACHAMAMA向著軍人走去時，她突然回頭並示意切勿走近，眾人看到她的表情後覺得非常奇怪。正當PACHAMAMA走近軍人時，軍人即時向直昇機的同伴示意向KATOH等人作出攻擊，幸好PACHAMAMA早已向眾人題示，眾人才能及早避開。看見此情形後PACHAMAMA便立即轉身向眾人走回去，就在軍人正準備向她作出攻擊時，保鑣及時將軍人解決，並向直昇機作出攻擊，冷不防下直昇機被擊中了數槍，更把「雪橇」掉到地上，眾人便利用在這一剎那的機會逃至山谷內。

當眾人安全到達後，PACHAMAMA向保鑣查詢如何能安全逃離此地，保鑣便教她要先把直昇機擊落，而擊落的方法就是從高處作出攻擊。眾人聽後便立即找尋可以攀登的山峰，但因直昇機一直在山谷外徘徊並不









斷攻擊的關係，眾人亦顯得步步為營。當眾人走至第二座山峰時，KATOH發覺那裡的牆壁上有很多不規則坑紋，對於KATOH這個攀山好手來說要登上此峰實是易如反掌；當KATOH到達峰頂後發現右手面有一個「行李箱」，但其所在的位置正是山峰的雪庇上，由於雪庇是不能承受太重的壓力，否則就會導致崩塌，於是他便想起可利用剛才從直昇機跌下的「雪橇」，便返回山谷中找尋。好不容易才能在兩峰之間取得「雪橇」，並立刻返回峰頂準備攻擊直昇機，但因直昇機不斷徘徊的關係，要準確地擊中是一件非常困難之事，於是眾人便找尋能令其停下來的方法。就在眾人四處找尋之際，JULLIA沿著山路走下時看見了一具飛機殘骸，另外亦發現早前放下軍人的繩索並沒有收回，於是便將繩索扣在飛機殘骸上，同時間KATOH亦將「行李箱」向直昇機擲過去，在非常配合的情況下終於將直昇機擊毀，而保鑣看見他們成功將直昇機擊落後亦安心地瞀世了。

第五章之流程

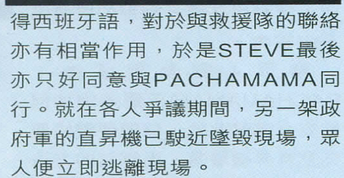
1. 到兩峰之間取得「雪橇」
2. 利用「雪橇」取得「行李箱」
3. 到(d)點將繩索扣在飛機殘骸上
4. KATOH到(e)點將「行李箱」擲過去

第六章：下山開始

眾人將保鑣安葬好後便繼續下山，就在此時，STEVE突然大發脾氣埋怨他為何要受此苦難，更說到只要將PACHAMAMA交與政府軍他們便能安然無恙。JULLIA聽後便立刻制止他，並說出他們是整件事件的目擊者，政府軍又怎會放過他們，KATOH聽後亦覺言之有理，而且PACHAMAMA還懂得西班牙語，對於與救援隊的聯絡亦有相當作用，於是STEVE最後亦只好同意與PACHAMAMA同行。就在各人爭議期間，另一架政府軍的直昇機已駛近墜毀現場，眾人便立即逃離現場。

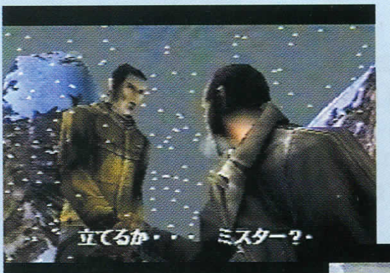


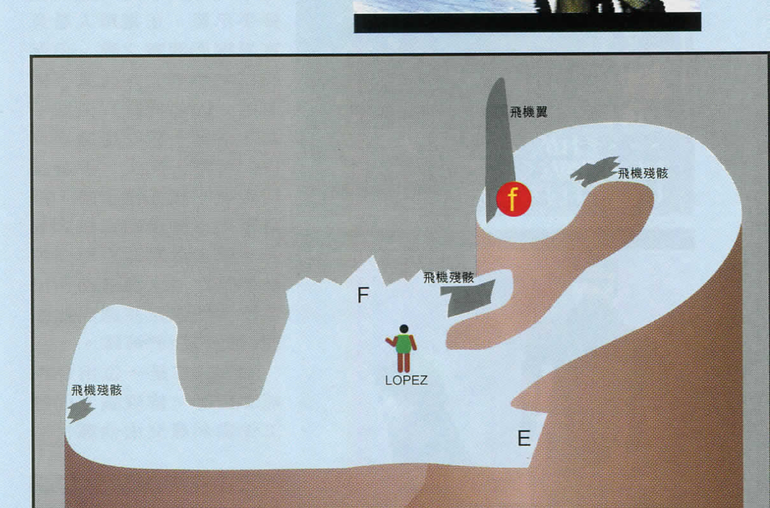






當眾人行至另一山谷中時，發覺前方有一條很闊的裂縫，以致眾人無法前行。正當大家在商議如何跨過裂縫之際，在他們身後傳出了呼叫聲，KATOH看見有另一名生還者後便走上前慰問。在對話中得知LOPEZ同樣被政府軍追擊所致，眾人得悉政府軍已追至附近後，決定盡快離開此地。他們四處找尋另外的下山通道，就在此時LOPEZ發覺山上有一件飛機翼的殘骸，於是他立刻走上山並將飛機翼推至裂縫上造成一條人為通道，想不到LOPEZ擁有如此神力。





第六章之流程

1.PACHAMAMA在前方的殘骸處得到有關獨立紀念日的資料
2.KATOH到裂縫處調查
3.LOPEZ出現
4.LOPEZ到(f)點調查機翼

第七章：穿越峽谷







眾人沿著機翼越過裂縫後，LOPEZ為防政府軍追至便將機翼推下山崖。大家再度出發下山，就在眾人前行途中又再次發現政府軍，JULLIA一言不發便走至大石後並拿出軍刀來，就在軍人冷不防的情形下將他刺死。大家看見後對JULLIA這種行為顯得十分驚訝，並且質

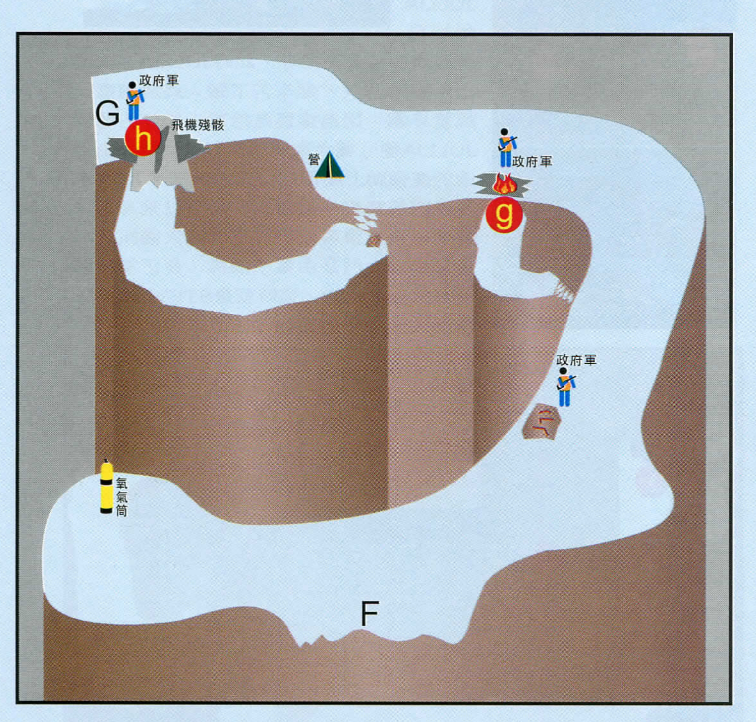
疑她的做法是否正確，但JULLIA卻認為隨此之外別無他法，大家也只好默默無言地接受她的解釋並繼續前行。

在前行至彎角位時再度發現政府軍，JULLIA正想重施故技時卻發覺距離太遠，而不能作出攻擊，於是眾人便另覓下山之通道。就在折返途中，KATOH發現牆壁上有可攀爬的坑紋，於是他便立刻爬上山項看過究竟，而同時STEVE亦在裂縫附近的山谷中發現行李箱，並且在行李箱內取得「氧氣筒」；而KATOH這邊亦發現他身處的位置正是軍人的上方。眾人經過商議後STEVE便將剛才取得的「氧氣筒」交給KATOH，取得後KATOH便返回山頂並將「氧氣筒」擲至軍人身後的火堆中，一場爆炸終於將軍人解決了。



眾人就在爆炸現場的軍營中取得「繩索」，同時KATOH亦在軍營旁發現了可攀爬之山路，於是KATOH便先行攀登上山峰，跟著再將剛才取得之「繩索」紮在石頭上好讓眾人攀登上山峰。當眾人登上山峰後便繼續前行，就在飛機殘骸處眾人再次發現政府軍的蹤跡，在這時JULLIA亦再次亮出她的軍刀並將他殺死。





第七章之流程

1. JULLIA走大石後利用軍刀軍人殺死
2. STEVE到山谷處利用工具箱取得「氧氣筒」
3. KATOH攀爬至(g)點調查
4. 與STEVE對話
5. 再次攀爬到(g)點並用「氧氣筒」擲下
6. 到軍營取得「繩索」
7. 攀爬上山峰並將「繩索」紮在石頭上
8. JULLIA攀上山峰到達(h)點
9. JULLIA在(h)點用軍刀將軍人殺死

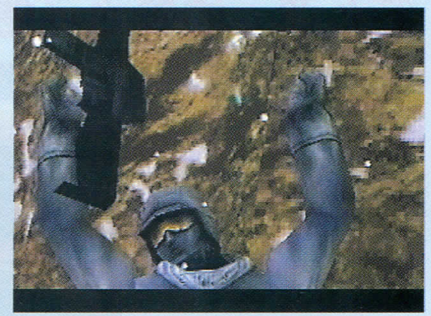
第八章：奪取通訊機



JULLIA將軍人刺殺後，便在屍體旁取得「軍用對講機」，於是眾人就立即與救援隊聯絡，可惜訊息太微弱的關係而無法與救援隊聯絡。就在大家商議怎樣下山的時候，對講機發出一些微弱的訊息，PACHAMAMA便嘗試與他們聯絡，在通話中得知政府軍已在距離他們100米範圍內搜查，眾人聽見後便決定立即找尋另外的下山通道。



當眾人向前行走不久，就發覺前路因雪崩的關係而阻塞了，在前無去路後有追兵的情況下，大家亦顯得非常焦急；經過商議後便決定先向左手面的通道逃走，但走至盡頭後卻發覺此處除了一架著火的飛機殘骸外便沒有其他的通道，有見及此，眾人亦只好折回原路再作商議。就在返回途中時，眾人發現被積雪而阻塞的通道旁有另一條小路，於是眾人便毫不猶疑地走過。當走至大石旁的時候卻發現對面正有一名政府軍的軍人在看守著，眾人便立即躲回大石後。就在大家苦惱如何被開軍人耳目之時，KATOH卻發覺軍人的前方位置正是一個非常容易倒塌的雪庇，因此KATOH就想到只要將軍人引到雪庇位置便可把他解決，還有可能令積滿雪的通道得以通過；於是KATOH便走出石外向軍人作出挑釁，軍人看見KATOH就立刻衝上前向他攻擊，就在不以為然下踏在雪庇上，雪庇承受不了重量而塌下來，而軍人亦來不及反應一同跌下，令早前因積雪而被阻塞的通道亦得以解開。

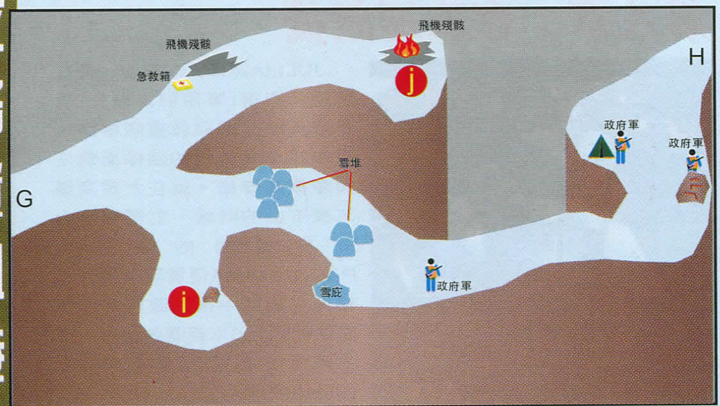




一行五人繼續向下山之路進發。就在剛才軍人守候的地上發現了一張軍用地圖，JULLIA在地圖上發現軍用通訊署所在位置正是在山路下方，她便建議先到那處與救援隊聯絡，怕死的STEVE卻認為在那處必定有很多軍人守衛著，如到那處就等同送死一樣，JULLIA就充滿信心地向眾人保證那兒的守衛是非常薄弱，STEVE和LOPEZ看見她對政治軍的狀況如此清楚後亦開始對其身份有所懷疑，她則解釋因她是一名長期在各戰爭地區採訪的新聞記者關係，所以才對各國的軍事情況都有一定認識。而KATOH和PACHAMAMA亦認為除此之外已經別無他法，於是一行人便向著通訊署進發。

就在下山路中又再次發現政府軍的軍人在守衛，JULLIA發覺在軍人前面有一塊大石，她便乘著軍人不以為然下逃至大石後並將他刺殺，正當JULLIA將他刺殺時卻發覺在旁還有另一名軍人，就在這千鈞一髮下再將這名軍人殺死。





第八章之流程

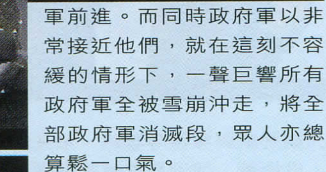
1. 到(i)點引誘軍人3次
2. 到飛機殘骸處取得「急救箱」
3. 到軍人守候處取得地圖
4. JULLIA到大石後用軍刀刺殺軍人

第九章：逃脫之可能性

當JULLIA將軍人解決後，卻因剛才的戰鬥而被山下的政府軍發現，眾人看見大量政府軍從山下走上來時都顯得十分緊張；就在此時JULLIA卻一言不發走到軍營處看看能否找到一些有用的工具，說到底都是因她太過衝動才會發生如此局面的，所以她希望能帶大家脫離此困局以作補償。JULLIA在軍營中取得「氧氣筒」後，便立即走到早前發現的火場處，希望利用燃燒「氧氣筒」而造成雪崩來阻止政府軍前進。而同時政府軍以非常接近他們，就在這刻不容緩的情形下，一聲巨響所有政府軍全被雪崩沖走，將全部政府軍消滅殆，眾人亦總算鬆一口氣。









第九章之流程

1. 在軍營處取得「氧氣筒」
2. 到(j)點使用「氧氣筒」

第十章：通往通訊署之山道

當眾人行了不久後，JULLIA便說他們已到達通往通訊署之山道，STEVE卻非常懷疑在這種地方是否真的有通訊署。JULLIA立刻制止STEVE不要太大聲說話，因為附近應該有軍人把守，而KATOH則擔心政府軍會否已返回通訊署，不過JULLIA卻非常有信心地認為這裏不會有太多軍人守備。與此同時LOPEZ又開始懷疑JULLIA的真正身份，並質問她身為一個新聞記者何以對政府軍的狀況瞭如指掌，而JULLIA覺得現在並不是討論此問題的時候，說完便一個人前行了。眾人行前數步仗後卻真的如JULLIA所料已有政府軍軍人在把守，此時JULLIA亦再度出手將他解決。經辛苦下眾人終於到達通訊室外圍，因為這裏是給軍人居住的關係JULLIA便叮囑大家要慎重行動。眾人由牆邊的樓梯爬上屋頂後便四處調查。JULLIA在正門前發現一名軍人，於是就飛身下去將他解決，跟著便想從正門進入通訊署，可是由於大門是由電子操控，在正常情形下是無法打開的，這時就是STEVE這個工程師大顯身手的時候了。



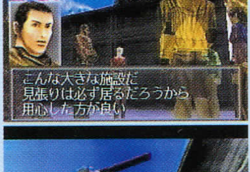




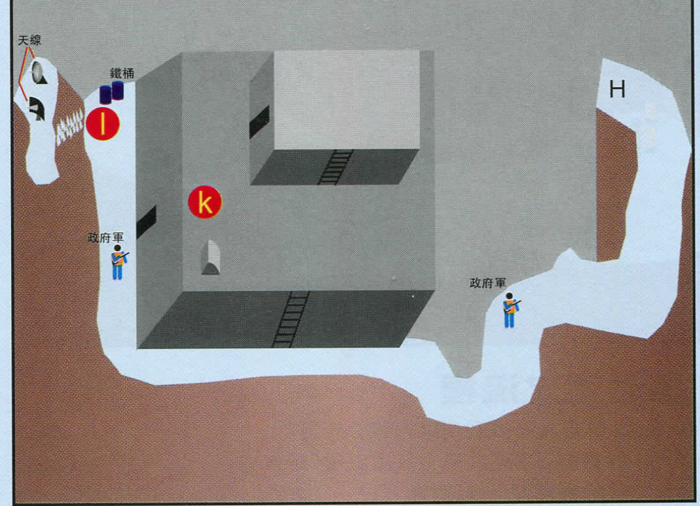












第十章之流程

1. JULLIA將軍人殺死
2. 從樓梯爬上屋頂
3. 到(k)點調查
4. JULLIA將軍人殺死
5. STEVE用工具箱將大門鎖打開

第十一章：入侵通訊署



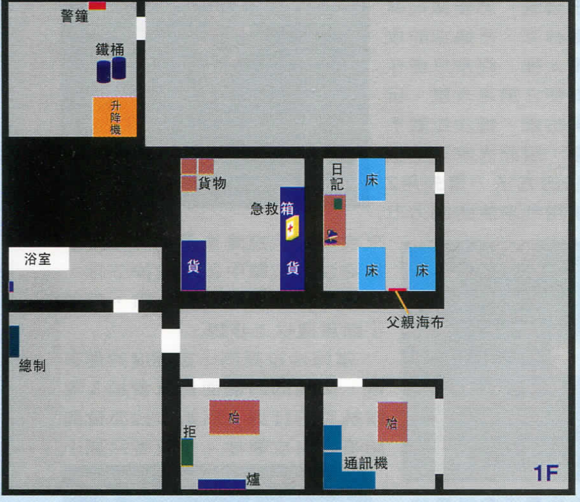
STEVE將門鎖解開後，JULLIA就叫大家要小心因為通訊員都配備武器的，不過STEVE卻只希望快些能與救援隊聯絡所以沒有理會。當眾人進入通訊署後，只看見一個配電總機和兩扇門，於是選擇了先進入前方的門。眾人小心翼翼地調查每一個房間，他們在玻璃窗處看見一名通訊員正在



通訊室與總部聯絡，而且房門亦上了鎖，眾人只好想辦法引他出來。眾人走至注油裝置室時發現牆上有個警鐘，STEVE即想到用它來引誘通訊員出來，於是JULLIA先到配電總機



旁的房間躲藏，跟著STEVE將警鐘開啟，通訊員聽到警鐘聲便立刻到配電總機看看，就在他調查配電總機時，JULLIA就從後以軍刀將他脅持。



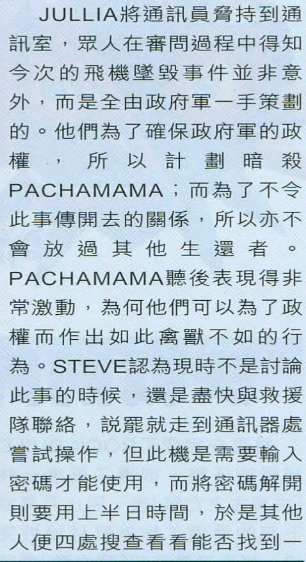
第十一章之流程

1. JULLIA到洗手間等候
2. STEVE到注油裝置室
3. 將警鐘開啟
4. 通訊員到達配電總機
5. JULLIA用軍刀將他脅持

第十二章：確定通訊密碼







JULLIA將通訊員脅持到通訊室，眾人在審問過程中得知今次的飛機墜毀事件並非意外，而是全由政府軍一手策劃的。他們為了確保政府軍的政權，所以計劃暗殺PACHAMAMA；而為了不令此事傳開去的關係，所以亦不會放過其他生還者。PACHAMAMA聽後表現得非常激動，為何他們可以為了政權而作出如此禽獸不如的行為。STEVE認為現時不是討論此事的時候，還是盡快與救援隊聯絡，說罷就走到通訊器處嘗試操作，但此機是需要輸入密碼才能使用，而將密碼解開則要用上半日時間，於是其他人便四處搜查看看能否找到一些有用的東西。PACHAMAMA在休息室中找尋到一本「軍人日記」，內看似寫上了一些密碼，於是把這本日記交給STEVE；STEVE看後便立刻將密碼解開了，但由於外面天線的角度不正確而導致接收有問題。於是JULLIA便在桌子上取得「鎖匙」走到屋頂，並利用「鎖匙」進入制御室；JULLIA將天線關掉後，KATOH便走到通訊署右面的山下將天線調教至東面，跟著JULLIA再將天線開啟。終於與救援隊聯絡上了，救援隊立即派出直昇機接載他們，並叫他們到通訊署下方的雪地平原等候，於是一行人便立即出發。





在臨走時，LOPEZ以防通訊員通知總部還將通訊機破壞。當眾人在平原聽到直昇機傳來的聲音，眾人歡天喜地的向著直昇機揮舞雙手，就在直昇機降落的時候，突然一支火箭直飛向直昇機，一聲巨響之後，直昇機被擊落了。

第十二章之流程

1. STEVE調查通訊器
2. PACHAMAMA到休息室取得「軍人日記」
3. 將「軍人日記」交給STEVE
4. JULLIA在桌子上取得「鎖匙」
5. 到制御室關閉天線
6. KATOH到(I)點下山
7. 將天線轉向東面
8. JULLIA開啟天線
9. PACHAMAMA調查通訊機

TEXT：時雨



薩爾達傳說 姆沙拉之面具

所有面具及心之碎片的入手法公開！

N64 製造商：任天堂
售價：5800日圓／7800日圓（連擴張RAM PACK）
發售日：4月27日容量：256MB
N64／ARPG／1P／MEM／對應振動器

決戰前的準備工作

林克在完成了ROCK BUILD神殿的任務，取得了最後一件「古育古之亡骸」後，阻止月亮掉下來的準備工作就已經接近完成，林克於是吹起「時之歌」將時間返回第一天，然後著手整理和SKULL KID對決前必需的裝備。



首先，林克要前往天文台利用望遠鏡望向時計塔頂，這樣做從月亮的眼睛處就會掉下寶物「月之淚」。將它交給位於CLOCK TOWN南面的阿堅多拿智商人，就可以得到使用迪古之花的權利。接著林克要到不思議之森的婆婆處購買藥水，如果玩者有錢，最理想當然是將所有空瓶都注滿藍色藥水啦！不過其實玩者也可以只買綠色藥水，回復體力方面則使用不需錢買的妖精。



最後，玩者要準備充足的箭，因為最後頭目必須用弓箭才能消滅，筆者強力建議大家取得「最大之箭筒」，否則在對付頭目時極有可能因為沒有箭而被迫RESET來過。

與姆沙拉之面具作最後對決！

一切就緒後，林克便吹奏起「時間累積之歌」，令時間到達最後一日的晚上6時。接著林克利用迪古之花跳到時計塔頂，等待晚上12時來臨。在時計塔的門口打開後，林克便直闖進去和SKULL KID對決！





在見到SKULL KID後，之後發生的劇情和遊戲開始時並沒有分別，都是SKULL KID一個人在大放厥詞。但由於林克現在已救出了四座神殿內的四位巨人，他不須要用時之歌來倒轉時間，相反，林克吹奏起第一位巨人教他的歌曲「發誓之號令」，四名巨人便立即出現並將月球托著，不讓它掉下來，而SKULL KID本人亦被這首歌曲弄暈了！這時眾人均以為阻止SKULL KID的行動已經成功，但原來大家高興得太早了，因為附在SKULL KID面上的姆沙拉面具在這時竟自己飛了起來，並向林克說：「這小孩子的身體已經沒有利用價值了。」說罷，姆沙拉面具就飛進了月球裡面，令到月球再次開始移動！查多見狀，便驚慌地叫林克快點吹奏時之歌倒轉時間，不過林克知道和姆沙拉面具的對決是不能避免的，於是他就跟著姆沙拉進入月球內部！



進入月球後，林克來到了一個像是夢境的地方，在那裡的中央部份有一棵大樹，而在大樹周圍則有四名戴著頭目面具（即林克之前取得的四個頭目之亡骸）之小孩去在玩耍，有關這四個小孩的EVENT筆者會在後面詳述。要和姆沙拉對決，玩者只須向坐在大樹下一名戴著姆沙拉面具的小孩說話，林克就會被傳送到另一空間，開始戰鬥！



第一形態：姆沙拉之面具

姆沙拉的第一形態的攻擊法，是在面具周圍伸出觸鬚，然後像飛碟一樣用身體碰撞林克，不過它的攻擊意欲看來並不太強，經常只會在空中「漫游」，即使它前來攻擊，玩者只須舉起盾牌防禦，姆沙拉就不能傷害林克分毫，因此大家可以安心應戰。擊倒它的方法，是先用Z注目瞄準，然後用哉拿族的回力刀來攻擊姆沙拉背後柔軟的地方。當姆沙拉被擊中後就會掉下來，玩者這時應用劍砍它一刀，然後不斷重覆以上步驟。





當姆沙拉受到一定程度的傷害後，周圍的四個面具就會加入攻擊林克的行列，而姆沙拉亦會開始噴火來攻擊你。但玩者只要小心一點，基本上也是不會受傷的。首先是那四個面具，它們會放出光球來攻擊玩者，但大家只須不斷保持移動，它們就無可能擊中你。至於姆沙拉的噴火攻擊，玩者可以先用Z注目著它，然後舉起盾牌將火炎反射回去，就能令姆沙拉被自己的火炎燒著。重覆數次後玩者便可以將之擊倒。



第二形態：姆沙拉之化身

姆沙拉面具知道自己不敵林克後，他就會從面具裡伸出手腳，變成人形的「姆沙拉之化身」，並開始用極快的速度在房內不斷奔走，偶爾他亦會停下來用光球來向林克攻擊。不過他的攻擊意欲仍然是不太強，攻擊力亦低，各位無須太過擔心。





當姆沙拉在房內走動時，別說是想用劍砍它，即使是用箭射它也不太可行，但其實玩者只須要使用哉拿族的回力刀就行了。由於回力刀有自動追蹤的特性，因此不管姆沙拉走到天腳底也可以命中。當回力刀擊中姆沙拉後他就會倒在地上，這時玩者要立即上前用劍攻擊！重覆以上步驟數次後，姆沙拉就會再次變身，成為最終形態「姆抄拉之魔人」！

最終形態：姆沙拉之魔人

姆沙拉之魔人的攻擊方法，主要是用左右手的兩條長鞭敲打林克，因此攻擊範圍極之廣闊，玩者必須常時舉著盾牌防禦。當姆抄拉的攻勢一停下來，林克便要用光之箭射它，這時姆抄拉會麻痺一段短時間，立即上前用劍攻擊吧！當姆抄拉受了重傷後，便會放出陀螺配合長鞭攻擊林克，不過它們對玩者的威脅不大，玩者的進攻模式無須改變。拇沙拉的耐力不俗，玩者用大妖精之劍也要砍近十刀才能將之完全消滅。

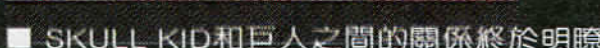






ENDING


■林克和SKULL KID在平原上醒過來……



■ SKULL KID和巨人之間的關係終於明瞭



■ 面具商人取回姆沙拉之面具


■「時之嘉年華」順利舉行！

所有面具的取得方法

在上幾期的攻略中，筆者已經介紹過一部份面具的取得方法，以下是一個少少的重溫。

面具名稱	效用	取得法
大妖精之面具(大妖精のお面)	探測有無妖精在附近	變回林克後在CLOCK TOWN北部之妖精之泉取得
豬面具(ブーさんのお面)	在不思議之森探索蘑菇	救出迪古拿智公主後，於迪古拿智城西面的祠堂內取得
青蛙面具(ゲーロのお面)	可以和青蛙説話	在山里救出被困的哥朗族人
爆裂之面具(バクレツのお面)	當作炸彈使用(要扣HP)	第一天夜晚在CLOCK TOWN北面幫婆婆取回貨物
羅瑪莉之面具(ロマーニのお面)	CLOCK TOWN酒吧的入場証	幫助牧場的古莉美亞擊退來襲的神秘人
木乃伊之面具(ギブロのお面)	可以和木乃伊説話	在音樂小屋內吹奏治療之歌
石頭面具(石ころのお面)	其他人(包括敵人)會看不見林克	在達魯米拿平原東取給隱形士兵一瓶紅色藥水
加羅之面具(ガロのお面)	可以召喚出路上隱藏的加羅族人	在MILK ROAD的哥文兄弟處勝出賽馬
隊長之帽子(隊長の帽子)	可以和骷髏兵士談話	擊敗伊卡拿墓場內的骷髏騎士後取得
巨人之面具(巨人の仮面)	在雙子莫多的房間內變身成巨人	倒轉了的ROCK BUILD神殿內

以下，筆者將會介紹餘下所有面具的取得法：

1. 鷹頭面具（ブレー面）

在第一天或第二天的晚上，林克可以在CLOCK TOWN的洗衣場附近找到哥文劇團(ゴーマン一座)的樂師古魯·古魯(グル・グル)。原來他正在一個人回想從前在另一個樂團裡做過的壞事。在向林克反省過自己的過錯後，古魯·古魯便會送給林克一個他在樂團中偷走的鷹頭面具。戴起它後所有動物們都會認定你是他們的領袖喔！





2. 夜行之面具（夜更かしのお面）

玩者要先在第一天晚上12時左右，在CLOCK TOWN北面幫老婆婆從小偷手上取回貨物。成功的話在最後一天的晚上10時過後，專門商店(マニ屋)就會有售這個面具，不過店主開的價可是500塊寶石！林克一定要先有巨人之錢袋才能購得。這個面具有令人不會眼睏的神奇功效！



3. 兔子頭巾（ウサギずきん）



在羅瑪莉牧場的西面有一間「雞小屋」(コッコ部屋)，而在裡面住有一名外表非常前衛，但心地卻極之善良的青年。他在世界末日前的唯一希望，就是看到身邊的小雞「長大成人」(怪願望……)，這時林克只要戴起鷹頭面具，然後按著B掣帶領小屋附近的所有小雞進行步操，牠們就會在一瞬間由小雞變成母雞！青年為了報答林克，會送給你這個能令自己速度加快的面具。



4. 團長之面具（団長のお面）



在CLOCK TOWN東部的酒吧中，原定會舉行的戠拿樂隊表演因為主音露露而要被迫取消，令許多人都十分失望。不過當林克取得了三個種族的面具和酒吧的入場證「羅瑪莉之面具」後，就能在夜晚進入酒吧為眾人演奏。玩者只要依照指示在台上演奏四種樂器，就能從哥文團長手中取得禮物「團長之面具」。



5. 真實之面具（まことのお面）



這個能夠和動物和GOSSIP石像溝通的面具，只要在沼地內的蜘蛛屋中殺死全部30隻黃金蜘蛛後就能取得。

6. 卡麥隆之面具(カマロのお面)

深夜時份，在達魯米拿平原西北面的一個高台上，林克會發現一隻名叫卡麥隆(カマロ)的鬼魂在跳舞，原來他在生前非常希望能用舞蹈感動所有欣賞他的人們，但現在他已經死了……這時林克只要吹奏「治療之歌」，就能令他的靈魂昇天。為了答謝林克，他會送給你一個「卡麥隆之面具」。戴著它按B掣，林克也能跳出他的舞步！



7. 加菲之面具(カーフェイのお面)、狐狸面具（キータンのお面)、郵差帽子(ポストハット)和夫婦之面具（めおとのお面）

這四個面具都要透過加菲(カーフェイ)和安祖(アンジュ)的結婚EVENT才能取得。



在第一天的早上，林克前往CLOCK TOWN西面的村長之家探訪。從村長夫人的口中，林克得知到她的兒子加菲在他的婚禮前一個月竟然離奇失蹤！因此她想拜託林克去找尋他的下落。她又送給林克一個「加菲之面具」，戴著它，村內的其他人就會告訴林克有關加菲的情報。



加菲的未婚妻是宿屋主人的女兒安祖，玩者可以在宿屋中找到她。在第一天的下午1時左右，郵差先生就會到達宿屋並交給安祖一封信，原來這封信是加菲寄來的！接著林克戴上加菲之面具和安祖說話，她就會請求林克在夜晚11時半到廚房找她(如果玩者沒有在12時左右拿宿屋的鎖匙，在10時過後就要從天台進入宿屋)。



在晚上林克依時應約，安祖會將一封信交給林克，叫他在朝早來臨之前將信寄出，又說如果林克見到加菲，請務必告訴她。林克依照指示做，待早上郵差來到收信，林克便跟蹤著他，看他會將信送到哪兒。結果在下午郵差來到CLOCK TOWN西部的洗衣場，將信交給一個戴著狐狸面具的小孩，林克於是跟著這名小孩返回屋內。他在看過信的內容後，就會告訴林克一切。



原來他就是如假包換的加菲，變成了小孩的樣子，是一名戴著面具的奇怪小子所做的好事。至於不返回家的原因，是他為了婚禮而準備的「婚禮面具」被小偷偷去了，他一定要將它取回。這秘密房間的後面就是專門商店，小偷的賊贓通常都會經這裡賣出，他要在這裡等小偷的出現。說畢，加菲就會將「回憶之項鏈」(思い出のペンダント)交給林克。玩者只要將它送給安祖，就能令她安心下來。

在第三天的下午1時，林克再次來到加菲的房間找他，但在裡面林克只找到專門商店的老闆。他告訴林克原來昨晚一名叫沙高的小偷來過店內，加菲在見到他後就立即跑了出去。老闆又將加菲戴著的狐狸面具和一封加菲寄給母親的信交予林克。

沙高的巢穴就是在伊卡拿溪谷的西南面。在那裡林克會找到加菲，到了晚上6時，沙高就會出現在巢穴外面，林克和加菲立即跟蹤他進入巢穴內部。加菲在裡面終於找到了他的「太陽之面具」，但卻不小心啟動了機關，令面具下面的運輸帶開始移動！這時玩者要在限時內分別控制林克和加菲將房間裡的機關破解(提示：林克要盡快將房間內敵人消滅，而

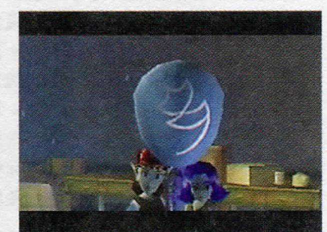




加菲則專注於按動地面的掣，正確的開關掣是灰色的）。成功取回「太陽之面具」後，林克返回CLOCK TOWN，將加菲的信交給郵差，然後跟著他前往酒吧，就能見到加菲的母親村長夫人。郵差先生在完成了最後一件工作後，林克就可以從他手上取得「郵差帽子」（如果玩者親手將信交給村長夫人，就可以取得最後一個空瓶）。

回到宿屋裡，林克發現安祖正在房內等待加菲回來。到了世界末日前一個半小時前，加菲便會出現和安祖見面。林克作為婚禮的見證人，便可以取得由「太陽之面具」和「月之面具」結合而成的「夫婦之面具」，一連串的EVENT亦到此結束。





最後之面具——鬼神之面具

林克在取得了以上所有面具後，和姆沙拉作最後對決之前，應先和大樹周圍的四名小孩子說話。他們會要求林克將身上的面具交給他們，當那些小孩得到了自己想要的面具後，就會叫林克與他們玩捉迷藏，玩者亦會被傳送到另一個空間（迷宮）。四名小孩的迷宮之構造都不盡相同，例如奧多魯窪的迷宮，玩者要好好利用迪古之花跳躍來通過（提示：迪古之花有兩種的啊）；歌陀的迷宮要用哥朗族的滾動攻擊通過（提示：在滾動攻擊發動後，玩者可以鬆開控制桿來維持移動方向）；古育古的迷宮則是複雜的水道（提示：正確的次序是「左、右、左、右」）；雙子莫多的迷宮除了要和頭目對決外，還要要用自走炸彈（ボムチュウ）來啟動機關（提示：用移動炸彈炸開牆上的裂痕）。



當玩者到達各個迷宮的終點，那個戴著面具的小孩就會問你拿取更多的面具，直到他滿意為止。完成這四個迷宮後再和戴著姆沙拉面具的小孩子説話，林克便可以取得「鬼神之面具」了！戴著它來對付姆沙拉簡直是不費吹灰之力，因為林克的劍會有劍風射出，而且威力非常驚人！不過由於這樣做遊戲的平衡性也會被破壞，所以建議大家第一次挑戰姆沙拉時還是不要用啦！







所有心之碎片之取得法

如果玩者依著本刊之前三期的攻略，在到達最後頭目之前應該共取得了25塊心之碎片（詳見下表），至於餘下的心之碎片的取得法，筆者會逐一為大家說明。

	地區	位置
1	CLOCK TOWN南	時計塔頂部
2	CLOCK TOWN北	滑梯附近的樹上
3	同上	在迪古遊樂場連續三天勝出
4	CLOCK TOWN西	在劍道場取得30分
5	同上	在郵局內的郵差玩按錶遊戲
6	達魯米拿平原	擊倒西北部洞穴內的兩頭大蜥蜴
7	同上	擊倒西南部隱藏洞穴內的彼哈多
8	沼地	枯樹頂部
9	同上	沼澤旅行團的屋頂上
10	同上	用迪古拿智國王的照片贏得攝影比賽
11	迪古拿智城	中庭內
12	WOODFALL神殿前	在地圖的右上角
13	哥朗之里	阿堅多拿智商人上面
14	海洋研究所	用小魚餵大魚
15	GREAT BAY之海岸	海盜之巢穴東面的山上
16	海盜之巢穴	通道的監倉內
17	尖頂岩	消滅所有海蛇後從海馬處取得
18	哉拿之海角	瀑布之下
19	同上	和水狸比賽游泳勝出
20	哉拿之洞穴	阿堅多拿智商人上面
21	同上	向樂隊領隊演奏新曲
22	伊卡拿墓場	第二天的墓穴內
23	伊卡拿溪谷	阿堅多拿智商人後面
24	同上	擊敗幽靈小屋內的鬼魂
25	伊卡拿古城	在地圖的右上角

26 CLOCK TOWN射箭場



在CLOCK TOWN的射箭場，林克只要取得滿分50分的成績，就能取得獎品心之碎片。由於擊中藍色章魚的話會倒扣時間，因此玩者要好好記憶章魚的出現位置才能成功。

27. 每天更新遊樂場



林克如能在這裡連續三天以PERFECT成績完成遊戲，就能取得心之碎片。比起射箭，這裡的遊戲則顯得容易得多了，玩者只消不斷連射就OK了。

28. 郵筒之內



林克只要戴著郵差帽子查看城內的郵筒，即能取得一塊心之碎片，之後每看一次也能取得一塊寶石！

29. 町長之家

在第一天的村長之家，嘉年華會的負責人和衛兵們正在爭論在月球的威脅越來越近之際，到底應該叫村民前往避難，抑或是繼續舉行嘉年華會，令村長頭痛不已。這時林克只要戴起由加菲和安祖送給你的夫婦之面具，便能化解他們的爭端。村長為了報答林克，就會送你一塊心之碎片。



30. 教孖生姊妹跳舞



在第一天的晚上，，林克於CLOCK TOWN西部發現了一對孖生姊妹正在練習跳舞，但看來她們對自己的表現不是太過滿意。林克於是戴起卡麥隆之面具向她們示範優美(？)的舞步，令她們的舞蹈大有進步。之後林克便能從這對姊妹手中取得了禮物心之碎片。



31. 銀行

如果林克在銀行貯蓄了5000塊寶石，銀行就會給玩者利息——一塊心之碎片！至於最佳的貯錢方法當然是在伊卡拿古城內打不死生物啦！

32. 寶箱屋



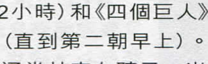
寶箱屋的禮物會隨著玩者種族的不同而有所改變，當中又以哥朗族最為「和味」，因為這時寶箱中會出現心之碎片！

33. 廁所怪手



在晚上，宿屋的廁所裡會出現一隻怪手，呼叫著：「給我紙……！」(笑)。這時林克只須將身上任何用紙造的東西交給他(可以是土地權利書，也可以是安祖的信……)，就能解救他的困境，並獲得一塊心之塊片。

34,35. 聽老婆婆的故事



在宿屋內有一名老婆婆，林克只要和她說話，她就會向玩者講兩個不同的故事，分別是《時之嘉年華》(需時2小時)和《四個巨人》(直到第二朝早上)。



通常林克在聽了一半後就會睡著，但如果預先戴上「夜行之面具」，就可以將整個故事聽完。之後老婆婆會問林克一條問題，玩者只須聽完《時之嘉年華》後回答：「前夜」，和聽完《四個巨人》後回答：「不知道(わからない)」，就可以取得兩塊心之碎片！

36. 狐狸的問題



不知道玩者有沒有留意有些雜草在攻擊後是會逃走的呢(例如在CLOCK TOWN北部)？這時玩者只須戴起狐狸面具，在攻擊雜草後就會突然出現一隻狐狸，牠會問林克幾條有關遊戲內容的選擇題，玩者全部答對後就能取得禮物心之碎片。

37. 沼之射箭場



林克在沼之射箭場取得第一次PERFECT，可以拿得道具「最大之箭筒」，如果之後再取一次PERFECT，店主就會送林克一塊心之碎片。

38. 沼澤旅行射箭團



在林克將WOODFALL神殿的頭目擊倒，令毒沼回復清澈的水後，在沼澤旅行團的小竹婆婆就會讓你玩一個艇上射箭遊戲，玩者要在移動著的艇上準確地射中小竹婆婆掃帚下的箭靶，如能取得20分以上，就可以得到心之碎片。

39. 阿堅多拿智商人之秘密倉庫



在天文台用望遠鏡觀察時，玩者偶爾會發現阿堅多拿智商人的蹤影，他會慢慢飛到天文台附近的一個洞穴之中隱藏起來。發現了

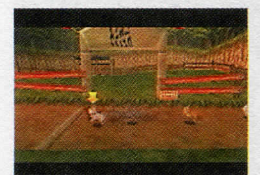


他秘密基地後，林克只要將月之淚送給他，然後再到這洞穴內，他就會要求林克為他保守秘密，並會用一塊心之碎片來作「掩口費」(玩者要先付150塊寶石，但可以討價還價)。

40. 賽狗場



在羅瑪莉牧場西面的賽狗場，是另一個賺錢的好地方，林克只要猜中哪一隻狗會跑第一，就可以得到投注額三倍的獎金！如果是第二名的話亦有兩倍的派彩，而第三至第五位則能取回投注金。投注的方法十分簡單，玩者只須將心水狗提起



拿到負責人的面前，再決定下注的金額就行了。至於想知道狗隻當日出賽的狀態，可以戴出「真實之面具」和牠們說話，基本上說：「う～ん、ちょうしよさそうだ！負ける気がしない！」的狗勝出的機會最高。如果玩者可以一注獲得150塊寶石以上的獎金，負責人就會送你一塊心之碎片。

41. 達魯米拿平原的秘密



在達魯米拿平原上有許多洞穴，當中有四個洞穴(分別在CLOCK TOWN北出口和西出口之間；CLOCK TOWN北出口的附近；天文台的北面；往沼地入口和MILK ROAD入口之間)是比較特別的，因為在裡面玩者都會找到四座(一大三細)單眼的



GOSSIP石像。平時林克只要用劍砍它們，就只能知道距離世界末日之時間，但原來只要玩者在大的GOSSIP石像前吹奏「覺醒之歌」，就能令石像變色。如果玩者在四個洞穴內都吹奏一次「覺醒之歌」，令所有石像變成同一顏色，便可以取得一塊心之碎片。

42. GREAT BAY前的大石下面



在達魯米拿平原西面的GREAT BAY入口附近有一塊巨石，用炸彈米開後就能發現下面原來有一個洞穴。裡面的其中一個蜂巢內藏有一塊心之碎片。

43. 海之蜘蛛屋



在海之蜘蛛屋中有一個坐有四名骷髏士兵的房間，在牆上有四個不同顏色的面具。玩者要用一定的順序向它們射箭，才能開啟下面的門，內裡的寶箱內有一塊心之碎片。至於這個順序則是每位玩者都會不同的，大家要戴起隊長之帽子向屋內的骷髏士兵打聽。

44. 漁師的跳躍遊戲



在將GREAT BAY神殿的頭目消滅後，海上的霧就會消失。這時玩者在尖頂岩入口的附近可以找到一艘船，乘著它，玩者會來到一個島的附近。用鎖鏈勾勾著島上的椰樹，林克就能走上島上。原來漁師見濃霧消失後，便在這裡搞了個給遊客玩的MINI GAME。玩法十分簡單，林克只須在四個有火炬的島上跳

來跳去，每跳到有火炬點著的島上便可以獲得1分，如果在限時之內取得20分以上，便能拿到獎品心之碎片。

45. 溶雪後的山里



在玩者擊敗了SNOWHEAD的頭目，令山里的天氣變溫暖之後，在山里的雪亦溶掉了，並形成一個水池，而在池中有幾個寶箱，其中一個藏著的是心之碎片。

46. 青蛙合唱團



在山里的天氣回暖後，林克可以在山里的水池裡找到一隻青蛙。戴著青蛙之面具和牠説話，可以知道牠和牠的同伴是一隊合唱團，但由於天氣轉冷的關係，團員們現在已經各散東西。林克要在世界各地找回餘下的四隻青蛙，牠們分別在CLOCK TOWN的洗衣場、沼地(前往迪古拿智城的浮萍附近)、WOODFALL神殿內(擊敗青蛙怪棘哥後出現)和GREAT BAY神殿內(也是擊敗青蛙怪棘哥後出現)。當青蛙們全都返回山里後，玩者聽畢牠們的合唱，就可以拿到禮物心之碎片。



47. 山里和SNOWHEAD之間的雪道

在這條雪道的東面的高台上有一塊心之碎片，要拿它玩者首先要用真寶之鏡找出隱藏的浮冰，然後再在盡頭處吹奏「錄音案子山之歌」，呼喚出稻草人來作鎖鏈勾的支點才可(「錄音案子山之歌」是玩者向稻草人吹奏的自創樂曲)。



48. 秘密之祠堂



當林克的HP有16個心以上時，就可以進入位於伊卡拿溪谷西部，在瀑布後面的「秘密之祠堂」。裡面玩者要和之前對決過的四名中頭目再次作戰，全部勝出後便能取得多一塊心之碎片。

49-52 和面具小孩捉迷藏

最後四塊心之碎片，可以在和姆沙拉對決之前，和面具小孩們玩捉迷藏時取得，而每個迷宮都有一塊。



■20個紅心終於儲齊！

其他主要道具之取得法

大人之錢袋	在銀行貯滿200塊寶石
巨人之錢袋	在海之蜘蛛屋殺死30隻蜘蛛
大炸彈袋	在第一天晚上於CLOCK TOWN北部拯救老婆婆，然後在炸彈屋購入
最大之炸彈袋	在哥朗之里的阿堅多拿智商人處用大炸彈袋和200寶石換取
大弓箭筒	在CLOCK TOWN的射箭場取得39分以上成績
最大之弓箭筒	在沼之射箭場取得PERFECT

沼地蜘蛛屋所有蜘蛛之位置：

最初的房間：
1. 在水中有一隻
2. 在入口左邊的小壺裡面
3,4. 在兩邊牆上各有一個小洞，只要放出預先用瓶載著蟲子，就令洞內的蜘蛛走出來

西面的房間：
5,6. 在木箱中(兩隻)
7. 中央的石上
8. 高台下面的牆上
9. 火炬後面

(由西面房間的上層前往)最初的房間：
10. 西北面石柱的後面
11. 北面的牆壁上
12. 房間東南面牆上的洞內(要用蟲子)
13. 東面石柱的後面

東面房間：
14,15. 在大壺之內(兩隻，要用林克的滾動攻擊撞它們出來)
16,17. 天花板的蜂巢中(兩隻，用箭射下來)
18. 草叢後面的隱藏房間內
19. 在小壺之內
20. 高台上的牆壁(要用覺醒之歌喚醒迪古拿智人)

(由東面房間的上層前往)北面房間：
21. 在啟動水晶開關後出現的爬梯之上
22. 石柱後面
23. 天花板的蜂巢中
24. 隱藏房間入口上面的牆上

(用魔法種子製造移動浮台前往)隱藏房間:
25,26 在草叢入面(兩隻)
27,28,29 樹上面(三隻，要用滾動攻擊撞它們下來)
30. 天花板的蜂巢中

海之蜘蛛屋所有蜘蛛之位置

最初的房間：
1,2. 入口通道的牆上
3. 天花板(用火之箭消掉蜘蛛網)

下一個房間：
4,5,6. 在其中三個大壺之中(要用滾動攻擊撞牠們出來)
7,8. 在面具的後面
9. 其中一個小壺之中
10. 天花板的橫樑上
11. 在上層和下層之間的夾縫中
12. 在牆壁上的小洞內(要用鎖鏈勾)

書房：
13. 其中一幅畫的後面
14. 書架上(其中一個書架有空位讓玩者爬上去)
15. 其中一幅畫後面的洞內(要爬上書架後用鎖鏈勾取得)
16,17. 書架後的隱藏房間內
18. 三個小書櫃後面的洞內(要先拉開書櫃，再用鎖鏈勾取得)
19. 天花板和牆壁之間的夾縫中

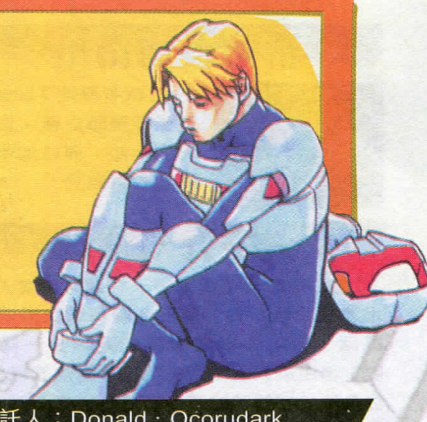
倉庫：
20. 天花板上
21. 木箱中
22. 木材的後面
23. 木箱後面的隱藏房間內
24. 房間的閣樓上

有四名骷髏士兵的房間：
25,26,27 吊燈上(在桌上用哥朗族的大石壓震下來)
28. 大壺之中
29. 天花和牆之間的夾縫
30. 畫的後面



DC
製造商：SEGA
發售日：發售中 售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：1 BLOCK
RPG/MEM

最後主謀人是誰？



JOB 10～緊急！落盤事件發生

委託人：Donald · Ocorudark
報酬：4000 Gold
地點：Anamoina的隧道工事現場

今次的委託是HERO第一個真正拯救的工作。由於位置Anamoina鎮的隧道發生倒塌事件，所以HERO便趕急跑到意外現場。這個委託目的就是將埋沒在隧道內但仍然生存的3名工作人員救出。在發生意外的隧道內，會發現有很多不同大小的石頭阻擋HERO的拯救工作，所以HERO需要將阻塞通道的石頭破壞而進入其中，令工作人員安然無事走出隧道。雖然不限時間，但要小心迷路。





此外，HERO可以利用全力的一拳將阻塞的岩石輕易地擊破，不過其中亦會有一些不能破壞的，如果再向它們攻擊的話，就會產生強烈震盪，令隧道內的石頭再次倒塌，情況變得更加危險。

HERO救出了三名工作人員後，便走到辦公室打算索取酬金。不過當跑到門口前的時候，突然聽到救護車的響聲。HERO從秘書口中得知，地盤的工程師因為其女兒突然病發而趕到OHTORY病院，所以HERO便要到病院一躺。在病院裡，HERO才知道Donald的女兒心臟病發才入病院。

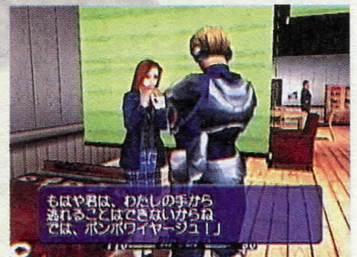




JOB 11～貼身保鑣

委託人：Sofia Sinkria
報酬：2000 Gold
地點：Kohjya's Coconot Mansion

今次的委託人就是與HERO同讀Kohjya學園的Sofia Sinkria，因為她最近收到了一封寫有想殺她意思的恐嚇信，所以Sofia特意找RENT A HERO暫時做她的貼身保鑣。當HERO到達Sofia家之後，才知道委託人正是他的同班同學，而在護送她的途中，Sofia會問HERO很多有關學園和未變身HERO的問題，而選擇的答案應該不會影響故事內容。





到達Kohjya學園之後，HERO便安全地護送Sofia到班房，而這個時候，HERO就要解除變身姿態進入班房內。不過當日的課堂會有一個小小的測驗，而題目共有十條之多。在完成小測驗後，課堂亦會完結，而其他女同學都叫Sofia到更衣室準備下一節的體育課，但是Sofia堅持要等RENT A HERO來到才到更衣室，而HERO就要變身護送Sofia。在Sofia進入更衣室後，HERO就要作好準備，而接著就是一場激烈的打鬥，但不要四處移動。不論HERO四處走動或走近更衣室門口都會突然更衣室傳來一聲尖叫。當有女生開門才知道有人捉走了Sofia，於是HERO便跳出窗口追捕他們，而世嘉三先生亦趕到。HERO二人在學園的門前終於找到捉走Sofia的歹徒，原來他們想將Sofia用來祭神，而HERO身為正義的英雄當然放過他們，所以與他們一戰。





要打倒他們，HERO就要像HERO SHOW一樣打倒BOSS，便可結束戰鬥。不過他們的攻擊都十分強勁，所以最好投技解決BOSS。將歹徒首領擊倒後，他們便在警察來到之前急急腳離開。

JOB 12~緊急！處理未爆炸的炸彈

委託人：Ocally
報酬：2000 Gold
地點：Kohjya's Coconot Mansion

這個委託又再次需要到之前落石事件的隧道工程現場，因為在拯救工作人員之後，發掘出一枚大戰時還未爆炸的炸彈。今次HERO的工作就是將炸彈解體，不過HERO如果在解拆過程中失誤就會被炸死，所以最好先SAVE才進行解拆。炸彈的位置就在隧道的深處，HERO那裡會見到同是RENT的大叔，雖然他比HERO早到，但危險性過高令他讓給HERO處理。解拆過程中，將會分為四個階段，每個階段都是考驗HERO的記憶力，而越後就會越難。畫面的會出現在四盞不同顏色的燈號，而表示了A、B、X、Y四個掣。當出現「LOOK」的字樣時，表示解拆正式開始，四盞燈號就打出信號，而HERO需要按與信號相同的按鈕，只要輸入正確便可以進入下一階段。





JOB 13~運送Pizza的兼職

委託人：Hobal Dolemot
報酬：正確運送Pizza每個800 GOLD
地點：Do Le Me PIZZA

這個運送的委託就是位置的Dahane的Do Le Me PIZZA，而委託與企鵝食堂一樣在完成後，可以無限次接受這個委託，不過工作方面雖然性質上和企鵝食堂同樣，但運送方式和考驗的地方都不同。今次運送將會一次過拿走四張訂單，而HERO需要將正確的PIZZA送給每位客人，才就成功運送一次，最後能夠完成四張訂單，便可取得3200 GOLD。與此同時，這個委託亦考驗了玩者的記憶力，不過對於不太懂日文的讀書來說，絕對有紙來記錄的必要。如果金錢不足夠的話，這個委託就絕對適合了。







JOB 14~ Fulieo小孩的委託

委託人：Fulieo Nomoruwa
報酬：完全正確共2500 GOLD
地點：Ohtory病院



今次的委託人正是之前被銀行歹徒打至入院的小孩子—Fulieo，而委託內容就和「協助購物」的兼職大致相同。

因為Fulieo覺得病院的食物不合他的胃口，而特別請HERO替他買一些食物回來。這個時候，玩者就要準備紙和筆抄下食物Order，而這些order同樣可以在Made Naruto Burger中購買得到。雖然今次是由SECA承認的正式委託，但HERO可以不收取任何有關報酬。





JOB 15~緊急！發生打劫CONBNI

委託人：Sutia Resister
報酬：5000 GOLD
地點：Kohjya's Sepoon Ufun

替Fulieo在Made Naruto Burger購完所需食物之後，當HERO回到家中啟動creamcast時，突然這個緊急EVENT飛進來，而今次是Kohjya的Sepoon Ufun有強盜打劫。在HERO走到現場的時候，看到駐守在Kohjya的警察已做了人質，不過同時在Sepoon Ufun的屋頂突然出現未曾見過女RENT，而她自稱是RENT A HIPIYO。HIPIYO從屋頂跳到歹徒的前面，用快速的一腳便將人質救出。不過這反而令歹徒更加忿怒而亂開槍。這時候是HERO出場的時間，由於今次對付的歹徒只有1人，所以戰鬥時比較輕鬆。將歹徒擊倒後，HIPIYO便隨即離開，而她到底是哪一個呢？



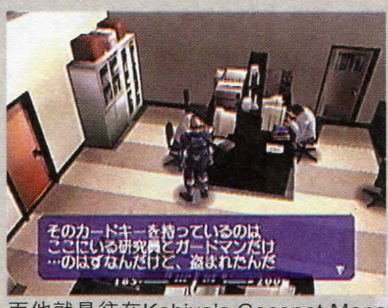


JOB 16~Hi-To製藥社長的委託

委託人：HELLO GEAR
報酬：6000 GOLD
地點：Dahane's Hi-To製藥

接著的工作就是由在Aero City非常有名的大型製藥公司—Hi-To製藥社長委託，不過詳細的委託內容就要問Hi-To製藥社長才知道。Hi-To製藥的位置是往Makata的通道附近，而Makata車站比較近，只要從Makata車站轉向左面走便可輕易找到。見過社長後，HERO才知道Hi-To製藥現在正面對開發中新藥的秘密資料被盜取的嚴重問題。因為新藥仍有毒性，所以要盡快找到這份資料。知道這新藥的人就只有社長和研究員，HERO從2F的研究員和護衛口中得知持有開啟放有這份資料的夾萬鎖匙正是研究室的負責人—Beca Spood，而他就是往在Kohjya's Coconot Mansion二樓。





於是HERO走到Beca的家進行調查，但有一個工人在門口前告訴HERO，Beca Spood現在不在家中，所以HERO便向他的鄰居查問一下其資料。隔鄰的Buck家正進行牌局，而Buck告訴HERO：他經常會與Beca一起賭馬和玩牌局，不過在Vosyu家才知道Beca向Caessen Loan借過錢。



HERO走在Dahane區的Caessen Loan內，本想問問經理有關Beca借貸的事，但被經理快一步問HERO是否想申請借貸，由於HERO只是到來調查，所以表示示不是想借貸。不過經理卻對HERO說出Beca已經將大筆借款還清，這樣更令人懷疑。



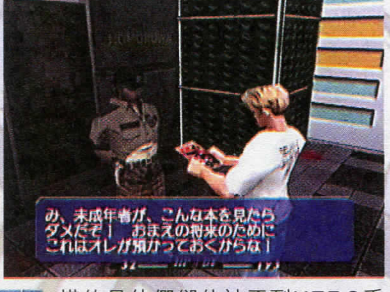
當回到Spood家的時候，工人便請求HERO拯救回來之後不斷地跳舞的Beca。原來那份新藥的秘密資料真的是他偷走的，是因為Nomoruwa科學得知Beca一筆巨債，所以利誘Beca將新藥資料賣給他們。不過事後Beca更被迫做了這藥的實驗品，雖然他最後逃走了，但新藥的副作用令其不斷地跳舞，如果繼續下去，Beca因疲勞至死，所以他誠實地向HERO說出真相來換取救助。



既然整件事件的真相都已經知道，所以HERO便急速地回到Hi-To製藥向社長報告，而社長覺得雖然事件嚴重，但決定先開發新藥的解毒劑救治Beca，於是走到二樓的研究室吩咐開發解毒劑。由於解毒劑需要一段時間才能完成，所以社長便叫HERO先到Spood家等候。



回到Spood家的時候，Beca的情形已越來越嚴重。就在Beca到達極限時，研究室的人剛好將來到，而讓Beca服用解藥。Beca得到停止後，便告訴HERO想進入Nomoruwa科學研究所，就要用「週刊プレイボーヤ」的色情書籍引開守護的注意進入其中，不過這時不要忘記向研究員取解毒劑。



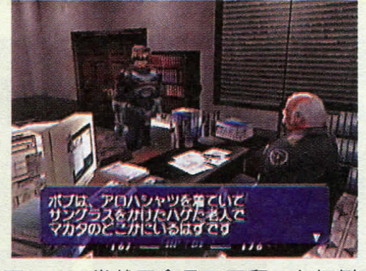
在研究所內，那些科學家正為沒有了實驗器感到煩惱，同時其中一個科學家卻發現了HERO已經潛入，所以打算用毒氣噴向HERO，作出「一石二鳥」的打算，可惜的是他們卻估計不到HERO手上已有解毒劑。不過HERO將他們擊倒的同時，其中一人打破了載有毒氣的試管，令每個科學家都產生不斷跳舞的副作用。HERO讓其他科學家服用解毒劑，終於在桌上找到新藥的秘密資料。



JOB 17~協助搜查的委託

委託人：警察署長
報酬：6000 GOLD
地點：Dahane's警察

接下來就是第一個警署的委託，而今次的委託內容就是調查所有Aero City犯罪組織都會參加的武器交易。這城市史上最大的逮捕作戰能否成功便要看RENT A HERO的表演了。今次將會由提供武器交易情報的Bobu開始。不過HERO在Makata,的港口找到Bobu的時候，發現他正被三名大漢圍住，而HERO當然不會見死不顧。在打倒他們之後，Bobu便會告訴HERO想知道他們的行動就可以跟蹤這次武器交易運貨人Cheung Bintan，而他住在Dahane's PRI-PRI HOTEL。



在Cheung Bintan房間前，HERO會見到一名美人站著，原來正在等待Cheung Bintan帶她到高級餐廳吃晚飯。當HERO找到Cheung Bintan的時候，他便會帶美人離開酒店。

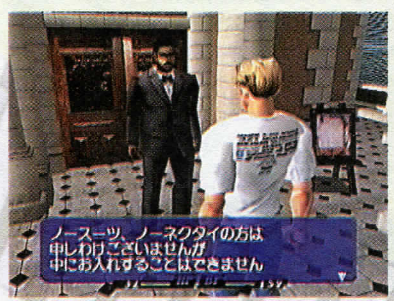
在Aero City裡可以稱得上高級餐廳的地方就只有位





於Hi-To製藥隔鄰的Bistro Skip，而HERO追蹤Cheung到Bistro Skip的時候，才發現那裡只可讓穿著西裝的客人進入，這樣HERO唯有在Imo You Can-Do Department Store的洋服部購買價值3000 GOLD的西裝。

雖然HERO在Bistro Skip找到Cheung，但他卻吩咐待應生帶HERO到另一張餐桌，避免HERO騷擾他們進餐。過了不久，Bistro Skip出現了一個穿上白色西裝的大漢，而當他和Cheung說了幾句話，便走到酒吧櫃面傾談。HERO走到他們的身邊時，聽到他們將會在Makata倉庫附近的地方進行武器交易，不過同時卻被Cheung知道hero偷聽他們的說話，所以吩咐HERO趕出店外。







當HERO被待應帶到店外時，已經有三名大漢在這裡等候。由於這時HERO不能變身，所以需要以最弱的狀態打倒這個三人組，這樣唯一可以打倒他們就只有投技，但被打倒亦不會結束這個委託。

跟著的工作是將這個消息通知警察署長，派Zenikase警長便會帶部下一同出動，而HERO隨後趕到Makata的港口。雖然HERO比較遲，但幸好Cheung他們還未抵達，而在貨櫃的小路找到正在埋伏Zenikase警長們。當Cheung和各大犯罪組織全部齊集後，HERO便上前拘捕他們，由於以為只有HERO，所以他們打算進行反抗，不過Zenikase警長們亦同時，令他們改變主意而決定逃走。這時在Makata的各處會有頭目與警察僵持的情況，而只要和BOSS說話就會進入戰鬥。其中都是以BOSS為主要的攻擊目擊，而小心一場接一場戰鬥的體力消耗。在逮捕Cheung後，委託便會完成。



JOB 18~ 緊急！制止Wood

委託人：Kocoro Hirebale
報酬：4000 GOLD
地點：Kohjya學園的體育館

為了打敗世嘉三先生，Kohjya學園的老大—Johnson Wood因而在體育館發生一場暴亂，所以學園的校長便請求HERO制止發狂了的Johnson。當HERO趕到學園的時候，從學生的口中得知其他RENT亦已進入了體育館，而其中包括HIPIYO和大叔在內。在進入體育館內，HERO看見全部人都亦擊倒而躺在地上，而HIPIYO亦正在制止Johnson。不過由於HIPIYO徹夜工作，所以被Johnson輕易擊倒，現在可以阻止Johnson的人就只剩下HERO一人。玩者在戰鬥之前，應先做好回復的準備，否則很輕易被飲下「バーブリビン」而增強的力量的Johnson擊倒。將Johnson打倒後，他的母親便恨恨地把他拉回家。





JOB 19~ 發掘隊行蹤不明

委託人：Kendon Masuda
報酬：5000 GOLD
地點：Anamoina的隧道工程現場

繼落石事件和發掘未爆炸彈之後，今個委託又再次發生在這個不詳之地—Anamoina的隧道工程現場。今次在隧道工程現場的深處發現一個名為「Tsrunsomen Spaghetti」的古代王墓遺跡。不過被派遣進入遺跡內的調查隊在指定的時間還未回到地面，因此有關方面便請HERO到來，尋找在遺跡中失去蹤影的三名調查隊隊員。在HERO正想進入山洞之際，發現其中一名已回到地面。進入遺跡後會便發現其中一名被石柱壓著。HERO利用本身的力量將石柱打碎，而最後一個隊員就在牆壁背後。當HERO踏上凸起的石台時，隱藏的門便會打開。解決了三隻木乃伊後，發現隊員帶上古代遺下的面具，令無敵王Tsrunsomen借助其身體復活。由於他的速度慢，而且好像不懂得還擊，HERO可以輕鬆將其打倒。



JOB 20~Saran小孩不知所蹤

委託人：Joezefu Lips
報酬：2000 GOLD
地點：Ohtory病院

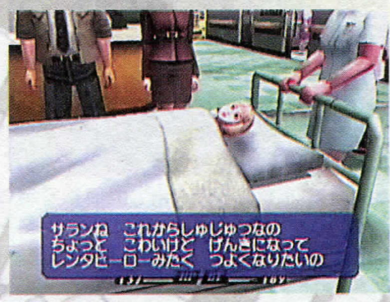
之前因為心藏病發而入院的小女孩—Saran突然在離開了病房，而且不知所蹤。在病院與其父親從口中知道，他已經將整個Anamoina區搜索過，但仍然不見Saran的蹤影，因此HERO唯一可以找到Saran的線索就剩下她在Conteyal Park的朋友們。原來Saran是非常英雄的，所以一直都想到Department Store看HERO SHOW。HERO便嘗試到Imo You Can-Do Department Store看看。







到了Department Store的天台後，負責HERO SHOW的經理立即上前邀請真正英雄的HERO表演，而HERO亦一口答應了。在表演完結後，HERO從後台離開時見到仍然有一位小孩坐在觀眾席上。原來她就是自己正在尋找的Saran，而其父母亦在通知後立即趕到，將她帶回病院進行心臟手術，為了可以讓她安心地做手術，所以答應等她做完手術才離開，而Saran的手臟亦成功完成。



JOB 21 ~ 調停吵架的委託

委託人：Jasumin Chasiru
報酬：8000 GOLD
地點：Kohjya's Chasiru邸

今次委託人就是住在Kohjya區中位置Coconot Mansion附近的豪宅—Chasiru邸。這個家的主人—Jasumin Chasiru希望HERO替她調停兩個兒子為了一個女子而產生的吵架。老太太的兩個孖生兒子分別擔任Macro Soft和Akari出版的社長一職。HERO來到Macro Soft的時候，大哥便吩咐HERO將一支橙汁送給Akari出版那邊的弟弟，而弟弟以為大哥想和好如初便將橙汁整支喝下，但HERO離開時，弟弟突然肚痛走進了洗手間。弟弟從洗手間走出來之後，便把一張相片轉交大哥，但他太忽忙了，忘記了「拉褲鍊」。回到Macro Soft那邊，當把相片交給哥哥手上時，他的樣子立即一轉，便忽忙打電話大罵弟弟，而之後更用4000 GOLD請HERO代他打倒弟弟那邊的幫手，原來幫手就是大叔。當HERO他們打至差不多的時候，HIPIYO便出現制止戰鬥(緊記戰鬥後進行體力回復)，不過Chasiru兩兄弟則親自打起來。HERO立刻返回Chasiru邸通知老太太，為了制止兩兄弟，所以老大大便叫HERO到Anamoina找產生事件的原因—Remon Seet。抵達Seet家，HERO才得知原來Chasiru兩兄弟不知道自己分別喜歡了是Seet家兩個樣貌相同的孖生姊妹，所以HERO便和孖生姊妹一起趕往解釋，兩兄弟當然亦和好如初。HERO在Chasiru邸取得報酬而離開的時候，HERO遇上了另一批犯罪組織，雖然可以輕鬆解決他們，但不記得回復體力的話這就大事件了。





JOB 22~ 緊急！制止機械人

委託人：警察處
報酬：15000 GOLD
地點：Ohtory

這個委託的報酬是有史以來最高，既然報酬多當然危險性亦會提高，因為今次應付的對手就是一部在市內四周破壞的機械人。當HERO從Kohjya走到Ohtory的時候，看見很多途人都倉皇逃往Kohjya，而且很多RENT都被打至重傷，甚至躺在地上。在油站前，HERO終於找到這個可惡的機械人，而它正在對付一個軟弱無力的警察，正當機械人想還擊時，RENT大叔剛好及時阻止，不過RENT大叔亦不敵機械人一拳，所以HERO上前制止這個打傷RENT的機械人

將機械人扣至一定的能源





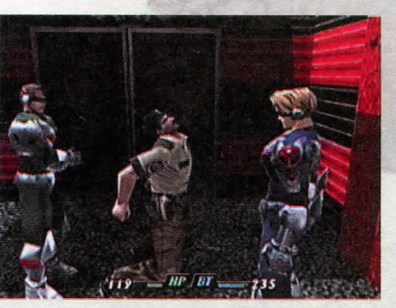




時，它便會離開補給能源，但之後就不知道他的下落了。HERO返回Kohjya時，發現有一位坐在馬路上的大叔，HERO為了避免發生意外，所以將他帶到行人路上。HERO在Kohjya搜索一周，但仍然毫無線索，於是HERO乘火車到Danane調查。

HERO在火車站出來不久，便看見有一個RENT站在PRI-PRI HOTEL的前面，原來他正在找一輛運載機械人的綠色貨車，叫HERO問問途人後便離開了。跟著，HERO在途人口中知道到有一輛曾經經過Macro Soft前面的馬路駛過，而且往Makata方向駛去。

HERO在Makata港口搜索一番後，終於在倉庫旁發現綠色貨車。當HERO正在想進入倉庫時，卻被守衛阻撓，同時之前遇過的RENT就會在倉庫附近出現。與他說話的時候，Nomoruwa科學的社長亦來到倉庫。HERO趁他打算進入倉庫時，便借勢進入其中調查，而社長亦很大方讓HERO進入。不過HERO因為為找不到機械人的下落，而唯有暫時離開。由於HERO和其另一位RENT都覺得倉庫有可疑，所以打算私自進入。為了解決門口的守衛，於是HERO在後面引開他的注意，而RENT就從後打暈守衛。



二人在倉庫內搜查過後，發現其中一扇牆身上印有一個掌印，原來這個就是倉庫機關的開關器。HERO發現社長和盜藥事件的博士同時出現在這裡，而且那綠色的機械人亦放置在這裡。雖然另一位RENT想上前制伏他們，但剛好電池用完令他不能作戰，所以剩下HERO孤君作戰。HERO正打算逮捕他們的時候，剛被社長發現，而且立刻啟動機械人攻擊HERO。不過HERO無論怎樣攻擊都不能傷到機械人，原來這裡不斷正為機械人補充能源，而這時HIPIYO來到將用來切斷機械人補給來源的新裝置交給HERO。在打倒機械人後，社長二人剛好被機械人壓住，令警察到來逮捕他們。









JOB 23~ 緊急 !Urusara Man 作亂

委託人：SECA
報酬：？？？？
地點：Ime You Can-Do Department Store



在之前的制止機械人中，RENT大叔—Urusara Man因為被機械人的一拳打至倒地，而被一個穿著制服的人捉走了，而到底他是甚麼人(看看他的袖口)。今次的委託就是SECA本身發出的，因為身為RENT的Urusara Man四處破壞，所以SECA要其他RENT盡快解決事件。Urusara Man首先破壞了Ime You Can-Do Department Store的首飾店，而HERO調查後打算離開時，突然有警察走進來報告Urusara Man剛剛又破壞了Bishibashi銀行的提款機。不過今次又來遲一步，被Urusara Man逃脱了，之後又有警察進來報告Urusara Man現在於警察署營救各犯罪組織的BOSS。於是HERO便急速跑到警察署，當中有很多囚犯走出來，而首先要做的工作就是解決囚犯逃走問題。HERO終於在牢房的特別囚犯室找到Urusara Man，不過因被令一大漢鉗制著，所以讓Urusara Man走到署長室拿鎖匙。





解決了飲了和Wood同樣的「パープリピン」而變得發狂的大漢後，雖然跑到署長室，但卻被Urusara Man從窗口逃走了。原來其他RENT已經在警署等Urusara Man走出來，而為了制止事件繼續發生，唯有將他打倒。

JOB 24~ 取回RH BRACELET

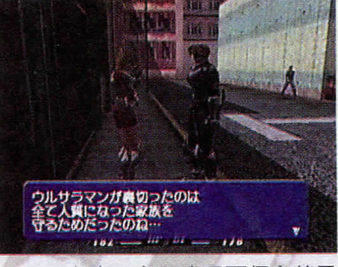
委託人：SECA
報酬：9000 GOLD
地點：SECA

HERO打算向SECA的博士報告Urusara Man已經將委託完成，不過到達基地時，才發現基地的人之前被一個粉紅色頭髮的神秘男子使用催眠氣體令他們昏睡，而被那男子奪去數件COMBAT ARMOR和RH BRACELET。博士吩咐HERO到警察署向Urusara Man調查一下BRACELET的下落。



在警察署的牢房，當問Urusara Man有關RH BRACELET資料時，才知道原來他是因為Dynamite Dogs捉住了其最愛的家人做人質，所以他迫於無奈的事況下做出這種事，並且希望HERO救出的共家人，而他的家人就在Makata的某座大廈內。

當HERO在Makata港口四處尋找的時候，遇上了HIPIYO和一個RENT，他們在知道Urusara Man的苦衷之後，便說要幫手救他的家人。在搜遍整個港口後，仍然未有發現，而剩下的未調查的地方就只有位置中間的Ghost Building。在Ghost Building裡，氣氛真的和其名字一樣的恐怖。在升降機選擇「うらめしや」就可以乘升降機抵達三樓，而HERO在出口立即發現兩個穿著黑色西裝的男子把守。雖然之後HERO將他們擊倒，但卻被他們逃到二樓找幫手。這時候應該先把體力回復，才落樓梯到二樓。



HERO在二樓終於找到那個粉紅色頭髮的神秘男子。在戰鬥中，需要小心那男子的電球攻擊。在擊倒他們之後，不要立即走向Urusara Man家人，因為HERO還要戰粉紅色頭髮男子的真身一機械人。在解決機械人後，終於取回RH BRACELET和救出Urusara Man家人。



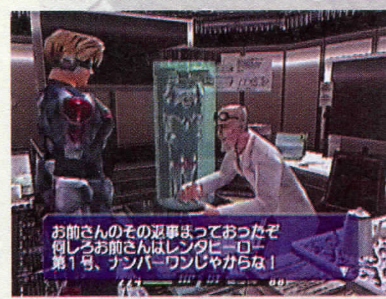


JOB 25~ 取回英雄裝甲

委託人：SECA
報酬：10000 GOLD
地點：Makata

今次的委託就是遊戲中的最後一個委託，所以最好先把將50個收集能夠令能力值上昇的HIP-IP。委託的內容要全部RENT盡快到集合，不過HERO進入Makata不久，遇上了身穿同是COMBAT ARMOR的Dynamite Dogs四天王，由於中途沒有回復的時間，所以在連續進行四場的戰鬥下，HERO終於首次被打敗了。回到SECA之後，博士便會將一件最強的ARMOR交給HERO，而且服務小姐亦告訴HERO，Zenikase警長他們已經在警察署前集合，而跟著到Makata車站的右面工場，因為他們認為這裡就是Dynamite Dogs的基地，於是與Zenikase警長一起進入其中。HERO他們不但找到一個逃脫者，而且遇上之前打敗過的機械人共四個，由於其他RENT和Zenikase警長不是它們的對手，所以HERO需要進行兩場戰鬥。當HERO以為一切都已經解決的時候，突然有個機械人從背後以自爆方式攻擊HERO，幸好逃脫者的飛撲相救，避免得一死。逃脫者說要Dynamite Dogs進入基地之前，必需取得四條放在不同手下的鎖匙，就到Dahane的工場附近可以找到進入Dynamite Dogs的秘密入口。







HERO在走出門口的時候，發現在外面守護的警察已被人打倒。這時候，HERO需要將在Makata、Dahane、Anamoina、Kohjya四個地方的所有敵人打倒，便可集齊四條鎖匙，而Dahane's Bistro Skip正面貨櫃找到入口(地面)。

HERO在地下水道裡，為了打開左面的大閘，所以需要開啟三個電源開關器。一：在入口隔鄰，二、三：北面的轉角位。

跟著，HERO就要連續對付5個BOSS，而第四個BOSS則會以HIPIYO來作人質，要脅HERO將電池解除。既然關乎HIPIYO的性命，所以唯有以普通的姿態與他戰鬥，最後HERO當然不敵，同時之前已被HERO打敗的女子，衝進來按下機關鍵，而將電池交回HERO，令他能夠以RENT的姿態進入作戰。在戰鬥過後，HIPIYO



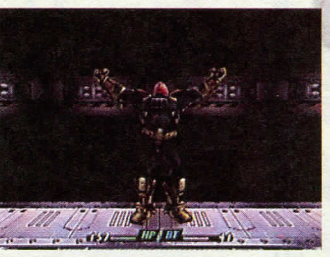
更給HERO一個吻。

在最後房間當然是幕後黑手身處之地，原來Dynamite Dogs的BOSS就是警察署長，即是正邪盡在他的手中，HERO為了維持正義，唯有與署長一戰。雖然有時不作行動，但他的攻擊力非常強勁，而且他的CHARGE技更加需要小心的。當減至一定體力，署長就會肯定HERO的實行，但同時亦將基地破壞作同歸於盡的意圖。HERO雖然最後打敗了署長，而署長因為對自己的所作所為感到悔意，但是他選擇了一死。這時候，需要有限的時間內離開，但同時入口已經被石柱封印了。HERO走到電腦台看看有沒有逃生的方法，終於在電腦台的右面找到秘密升降機。原來這台升降機的出口就是署長的辦公室，而事件亦告一段落。











THE END

集齊HIP-IP

KOHJYA區

外面	主角家外右面的花園
外面	Oburiet家前的黃色消防筒
外面	Coconot Mansion右面的垃圾收集站的垃圾
主角家	飯廳的植物
Misoup家	客聽的企燈
Oburiet家	廚房的焗爐
Hanson家	客聽的花
Coconot Mansion的Maguro家	寢室的台燈
Coconot Mansion的Jyusu家	浴室的浴簾
Kohjya學園	進入後左方的角落
Kohjya學園2F職員室	裡面的書架
Made Naruto Burger	右面桌子的椅子上

OHTORY區

外面	Pawnshop Hachicoo前的狸
外面	企鵝食堂的招牌左後方(從左面的垃圾收集站跳上)
外面	Channel 9右面牆壁上的海報
外面	Sushitoro Bank的招牌
SERVICE CAFE	進入後左方的植物
GIGO	貼紙相機左方的兑換機
Pawnshop Hachicoo	櫃台左方的奇怪之壺
Ohtory病院1F	大堂的指南圖
Ohtory病院2F	裡面的自動販賣機
企鵝食堂	在廚裡內左方的架

DAHANE區

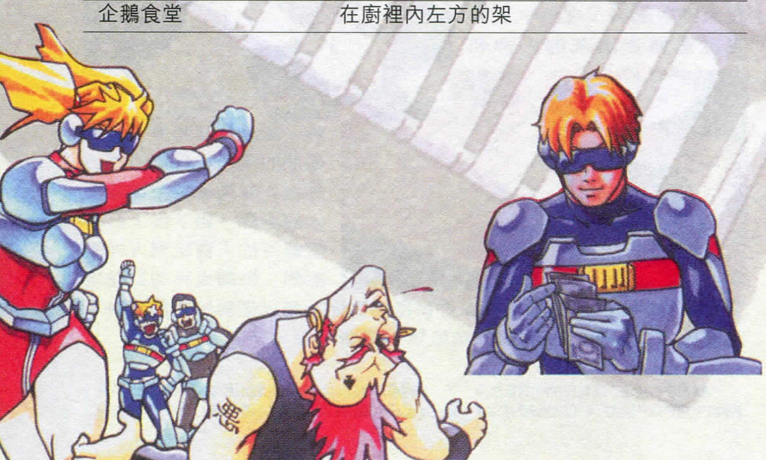
外面	Caessen Loan前的謎之像(咲嗰嗥搖担搖前剫堺嘫剫像)
外面	Imo You Can-Do Department Store左面的垃圾收集站的垃圾
PRI-PRI HOTEL 1F	大鋼琴
PRI-PRI HOTEL 2F	走廊內左面的角落
Imo You Can-Do堂B1	食物售賣場的Drink Corner
Imo You Can-Do堂R	舞台內的藍桶
Dahane警察署1F	儲物櫃房右面第五個儲物箱
Dahane警察署2F	Zenikase警部檯後的書櫃
Escargot電氣	收銀櫃台左面的小冊子架
Hi-To製藥2F	研究室裡面左方的檯
Bistro Skip	酒吧櫃台左面的畫
Maccro Soft 2F	洗手間第二個馬桶
Akari出版	接待處右方的植物

MAKATA區

外面	靠著廢鐵工場附近的船下油筒
外面	Nomoruwa科學研究所附近的USONOMOTO容器
外面	貨櫃碼頭的小路左面角落
Nomoruwa科學本社1F	放在大堂左面牆壁的第二張圖畫
Nomoruwa科學本社3F	昇降機附近的自動販賣機

ANAMOINA區

外面	車站前的電話亭
外面	Ro-jin右面的自動販賣機
外面	Gonta小屋右面的垃圾收集站的垃圾
外面	寫上「NEXT 8 km」和注意有動物跳出來的標誌
外面	Tsumikino建設前的左面油筒
外面	向著Lips家的田角落(Lips家旁的角落)
Tsumikino建設	裡面的架(奧凛　咁棚)
Seet家	Lemon或Apple房的化　鏡
Napai家	飯廳的櫃
Wood家	進入後左面的架



TEXT BY 插花組隊長 • SAKURA KI少尉
協力：小璘



櫻大戰

花組、走日的救世者





DC
製造商：SEGA
發售日：5月25日容量：GD-ROM×3
價格：4800日圓/初回限定6800日圓
AVG/MEM/對應震動器

上回提要：在大神和喜歡的女孩子在元旦到神社約會時，新的敵人終於出現了。黑之巢會的幹部—葵叉丹，在天海死後找來了三位手下(豬鹿蝶)，還有在降魔戰爭中被封印了的降魔，再次向帝都伸出惡魔之爪。因為光武已不能和這些降魔對抗，所以花組便開發新的靈子甲冑「神武」，為了守衛帝都的和平而繼續努力。

第九話 ～出現了最終兵器～

第九話
現れた最終兵器

神秘的夢

花組在銀座之戰中把豬消滅後，叉丹沒有為他的死而感到可惜，相反正在期待赤紅之月的來臨，到時最強的降魔便會復活。劇場之內，最近藤枝彩經常覺得很不妥，



睡夢中常會發現有個神秘的身影出現，好像是另一個自己。中午大神在二樓的客廳　看一本叫「放神記書傳」的書，是從米田那裡借來的。當瑪莉亞還是花組的隊長時也曾經看過這本書，是講述有關降魔的歷史。這時艾蓮絲因為送果汁時失足，所以引起了一些小騷亂。菫提醒眾人要去準備由紅蘭和艾蓮絲主演的搞笑舞台劇「大恐龍島」。瑪莉亞忘了轉告大神，米田在地下倉庫等他，大神便去倉庫找米田。



強制時間

選擇編號	地點	人物和狀況	應對	備考
1	客廳	花組眾人	向瑪莉亞請教內容(マリアに内容に教えてもらう)	—
			去找彩請教(あやめさんに教えてもらう)	—
			不回答	—
2	客廳	艾蓮絲	抱停艾蓮絲(アイリスを抱きとめる)	去3
			保護重要的書(大切な本を守る)	去4
			不回答	—
3	客廳	瑪莉亞被果汁弄濕	艾蓮絲，妳要小心些！(アイリス、気をつけなさい！)	艾蓮絲好感度↓
			艾蓮絲，沒有事嗎(アイリス，大丈夫)	瑪莉亞好感度↓
			瑪莉亞，沒有事嗎(マリア，大丈夫)	瑪莉亞好感度↑
			不回答	—
4	客廳	櫻和菫同時給大神手帕	取用櫻的(さくらのを受け取る)	櫻好感度↑/菫好感度↓
			取用菫的(すみれさんの受け取る)	櫻好感度↓/菫好感度↑
			用自己的(自分のを使うよ)	—
			不回答	—

自由時間

選擇編號	地點	人物和狀況	應對	備考
5	樂屋	紅蘭	現在去(もうすんだよ)	—
			還擔心舞台…(舞台が心配で…)	—
			不是很開朗嗎？(あかってなかい？)	紅蘭好感度↑
			不回答	—
6	衣裝部屋	艾蓮絲	非常合襯(良く似合ってるよ)	艾蓮絲好感度↑
			平常穿的比較好(普段の服のうがいいな)	—
			其他的衣裝比較好(別の衣裝がいいな)	艾蓮絲好感度↓
			不回答	—

魔神器



米田和彩在地下倉庫等待大神的目的，是要告訴他軍部的最高機密。在螢光幕上和長官解釋下，降魔和人之間的戰爭並不是現在才開始。根據一些古代的書和書中也有記載，降魔和人為了爭奪大地的控制權而戰鬥，人類幾經辛苦才把降魔封印在地底之下，不過降魔從沒有放棄回到人間的機會。可以收復降魔的方法是利用「破邪之血」的力量去封印它們，可是只有櫻的父親才懂得如何使用這力量，現在只有使用「魔神器」去對抗降魔。「魔神器」是一種力量增幅器，如果落入邪惡的人手上時，便令到傳說中為了殺戮而建造的「聖魔城」復活。米田吩咐大神連花組的成員也要保密。



不忠的大神？！

舞台方面花組的「大恐龍島」很受歡迎，不過劇中艾蓮絲卻被大盤打中。眾人正想找大神取藥時，在地下室看到從倉庫走出來的大神和彩，並且看到彩為大神抹面油的情景，經常啃呷的花組女隊員便開始懷疑兩人的關係。到了晚上好感度最高的人會走到大神的房間，詢問大神和彩在地下倉庫的事情。因為大神要保守秘密的關係，所以便對她有所隱瞞。這樣反而令到在門外偷聽的花組眾人更覺可疑。



赤紅之月夜

這晚的月亮是赤紅一片，叉丹為了要令到最強的降魔復活，便派出鹿去引開花組的注意。彩的意識和行動漸漸地被另一個自己支配，她走去地下倉庫想取走魔神器。

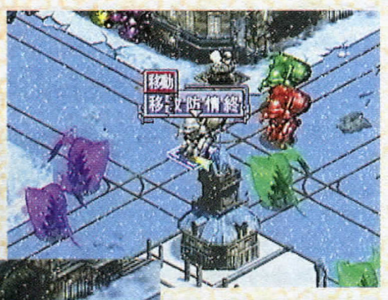


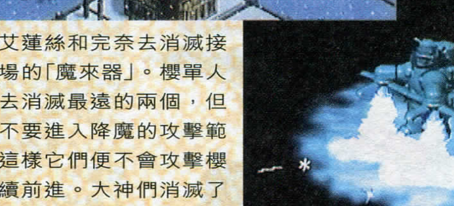
大神因覺得心痒不寧而在劇場中巡視，當在地下走廊遇上彩的時候，被擁有邪氣和怪力的她用手扣著了頸，大神拼命地呼叫彩的名字，她才稍為回復意識。但她仍然感到不妥，便叫大神用力地抱著她，這情形剛巧被好感度最高的隊員看到。忽然警報響起了，彩便立即叫大神出動，並且把手槍交給大神，吩咐大神如果她有什麼奇怪的行動時，便開槍把她擊斃。



劇場前之戰

叉丹手下鹿在劇場之外出現，它把四周變成一片雪地，還炸毀了劇場兩邊的牆。如果被降魔進入劇場內便會GAME OVER，版圖中會有四個「魔來器」，是用來召喚降魔之用，花組要一邊防守一邊消滅這些裝置。首先配置紅蘭、瑪莉亞和堇在劇場前的十字路口，阻擋進入劇場的降魔。同時分派出大神、艾蓮絲和完奈去消滅接近劇場的「魔來器」。櫻單人匹馬去消滅最遠的兩個，但途中不要進入降魔的攻擊範圍，這樣它們便不會攻擊櫻而繼續前進。大神們消滅了接近的「魔來器」之後，便配置在十字路前和回復HP。當櫻把所有魔來器消滅後，鹿便會在十字路口出現。只要即時把它包圍，並且連續向它施展必殺技，這樣便可以收拾它。





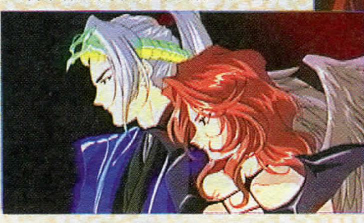


選擇編號	地點	人物和狀況	應對	備考
7	劇場前	戰鬥	直到現在為止遇時最強之敵人(今まであった中で最強の敵だ)	鹿能力↑
			只有這種程度嗎(この程度か)	鹿能力↓
			不回答	鹿能力↑

最強的降魔復活

當眾人為了勝利而影相留念之際，發現了叉丹和彩在屋頂之上。彩的手上還拿著魔神器，大神把彩給她的槍指向叉丹他們，眾人連忙叫大神不要開槍。彩稍為回復意識之後，命令大神立即開槍擊斃自己，大神當然沒有這樣做。這時叉丹便吻向彩，她的身體立即產生變化，成為了最強的降魔「殺女」。花組的眾人只能看著叉丹帶著殺女和魔神器回去。





情緒低落的眾人

在作戰室中充滿著哀愁的氣氛，各人也不能接受彩變成殺女的可怕事實。米田叫了眾人回去休息後，便吩咐大神去看看眾人的情況。在這裡如果好感度最高的人是堇、艾蓮絲、紅蘭和完奈其中一人的話，會有特別的EVENT發生。堇會在客廳伏在大神的肩膀哭訴。艾蓮絲會怕眾人好像彩一樣離開而不能睡。大神在書庫中安慰哭泣的紅蘭。完奈在食堂和大神傾訴。櫻會在二樓窗台。瑪莉亞會在自己的房間。看過眾人的情況後大神便去負責人室找米田，這時米田找不到寫報告書的紙，這樣更加覺得彩已經離去。另一方面，叉丹重施故技派出蝶到銀座破壞，在作戰室中的花組隊員更聽到殺女向她們的挑釁。







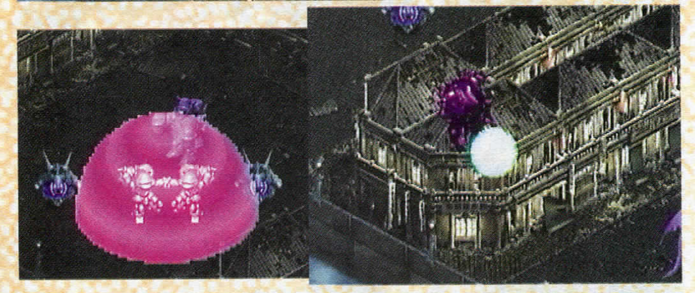
深夜銀座之戰

花組到達銀座之後，便會遇上殺女，她攻擊了大神兩次後便離開。在這版圖中會有7個「電擊塔」，除了攻擊力很強外，攻擊的範圍也很廣闊。如果被它擊中後，再被降魔攻擊會相當危險，因此花組要一口氣把它破壞。在到達蝶那裡之前，會有一條很長的直路，只要活用櫻的新必殺技，便可以一次過消滅六七隻降魔。另外堇和瑪莉亞必

殺技的攻擊範圍也很廣闊，對於戰情很有幫助。在蝶的身旁有兩個「電擊塔」，如果貿然接近蝶會很危險，所以要打倒蝶先要對付這兩個裝置。玩者可以派出一名隊員



接近蝶，但一定要用特殊指令守護她，把蝶引出電擊塔的攻擊範圍，之後再圍剿它。另一個辦法是先利用合体技把兩個塔消滅，然後再合力把碟打倒。



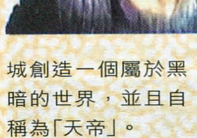
選擇編號	地點	人物和狀況	應對	備考
8	銀座	戰鬥	不、沒有這回事(いいえ、そんなことない)	蝶能力↑/蝶合氣滿
			不回答	—

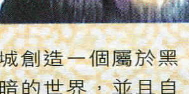
聖魔城復活

結束了和蝶的戰鬥後，叉丹終於在東京海灣把聖魔城喚醒



了。花組看到這被稱為「大和」的最終兵器，除了感覺到邪氣外也感到很驚慌。叉丹要利用這聖魔





城創造一個屬於黑暗的世界，並且自稱為「天帝」。

第十話 ～最後的審判～



決心出擊

叉丹把聖魔城喚醒後，帝都的各地也受到破壞。叉丹要發動最強兵器靈子砲，需要收集全人類的慾望、憎惡



和嫉妒成為能源，只要十二小時便可以把能源儲滿，之後便可以令到世界變成黑暗。花組眾人在作戰室中相討對抗聖魔城的作戰計劃，可是得不到有效的對策。花組的眾人卻仍堅持要出擊，米田唯有讓大神他們駕駛翔鯨丸



出發。完奈代替了彩駕駛翔鯨丸，在這時如果好感度最高的人是櫻或瑪莉亞的話，便會發生特別EVENT。櫻會鼓勵大神提起勇氣對付叉丹。大神答應為了瑪莉亞不會死去。當到了聖魔城的上空時，大神便發出炮擊命令，可是聖魔城的大門卻絲毫無損，殺女知道翔鯨丸的火力是不能夠打開聖魔城的入口。

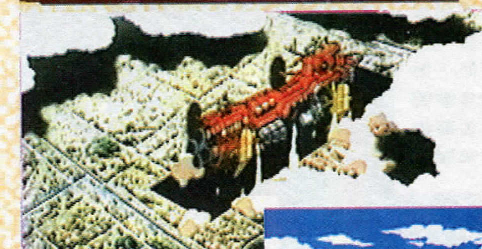


超大型空中戰艦MIKASA

在劇場內米田感到很苦惱，他派出了女孩子上戰場後，自己只可以坐在劇場之內。突然負責人室起了變化，米田的坐位被轉換到戰艦的指揮室，事務所的霞和由里，還有賣物部的椿也穿上了戰鬥制



服。她們向米田報告空中戰艦MIKASA的出發準備完成，在米田的一聲令下便向聖魔城出發。花組等人在比MIKASA細很多的翔鯨丸內，各人看到這艘空中戰艦後也目定口呆。米田向聖魔城發炮，為花組打開聖魔城的入口。在戰艦的作戰室中，米田說忘了通知花組，回來



後要開大宴會，之後花組便正式向聖魔城進



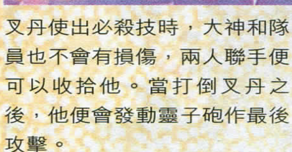
攻。在聖魔城中叉丹，令死了的豬鹿蝶復活過來，還稱他們為「黃昏三騎士」。

聖魔城之戰

城門前會有很多降魔集結在一起，只要利用合体技便可以把大部份的降魔消滅。當眾人要進入聖魔城的時候，黃昏三騎士便出現。在這一段故事中，除了好感度最高的人和大神外，其餘的人因阻擋復活後變得強大的黃昏三騎士，都會全部死掉。大神和另一位隊員進入聖魔城靈子砲的內部，在這裡出現的敵人便是殺女。大神最初想勸她回復本來面目，可是最後仍要和她一戰。她的實力並不太強，大神只要使用兩次必殺技便能把她打倒，但大神始終沒有把她殺了。這時叉丹突然出現並向大神攻擊，殺女因為替大神擋住叉丹的攻擊而死去，之後便和叉丹戰鬥。對付叉丹的方法，首先用合体技把所有的降魔消滅，大神一定要守護花組唯一的隊員，因為當叉丹使出必殺技時，大神和隊員也不會有損傷，兩人聯手便可以收拾他。當打倒叉丹之後，他便會發動靈子砲作最後攻擊。















末日來臨

一直在聖魔城上空的MIKASA空中戰艦，因為低檔不住降魔的空群出擊，米田叫由里她們撤退後，他便與戰艦一起衝向聖魔城的靈子砲和叉丹同歸於盡。當大神以為已經得到勝利的時候，叉丹的真身出現了，原來叉丹把靈魂賣了給被神放逐的大天使LUCIFER，它便是永遠和神作對的大魔皇撒旦。撒旦的力量令到整個世界也變為黑暗，地震和海嘯等的破壞到處可見。就在這個絕望的時候，死了的彩也現出了真身，祂便是神的使者大天使MICHAEL，當撒旦出現的時候她便會出現。她令花組死去的人復活，並賜給大神力量去把撒旦收拾。









撒旦之戰

得到天父的祝福和力量後，花組眾人升到天上和撒旦對決。MICHAEL為眾人顯示撒旦的弱點，是它胸前的圓球。因為敵人是史上最邪惡的大魔王，所以它的力量十分強大，普通攻擊也會有必殺技的效果。它的攻擊模式有三種，第一會產生出強風把眾人吹走，第二會使用魔法陣攻擊，第三是召喚降魔出來攻擊花組。當然還會使出必殺技攻擊。打敗撒旦的方法，便是盡快接近它的弱點並施展必殺技攻擊。要經常利用艾蓮絲的必殺技去替眾人回復HP，因此眾人最好集中在一起，這樣也可以防止降魔的圍攻。大神的特殊守護要正確地使用，當隊員不夠HP或被圍攻時，便一定要使用這指令。另外撒旦的必殺技威力相當強，看到撒旦的氣合接近滿之時，各人也要把HP回復到一半以上，還要使用防禦的指令，否則可能會被消去差不多一條的HP。眾人齊心合力之下，利用MICHAEL給各人的力量，向撒旦施以會心一擊把它消滅。





結局




把撒旦消滅了之後，MICHAEL會叫撒旦回到天父身邊，天父絕對會原諒它的。可是撒旦最後也沒有回去，並且消失在咒罵之中。MICHAEL和眾人道別後也回到天上。突然米田從MIKASA的碎片中走出來，還拿著一支酒高呼要回去開宴會。這時櫻問大神，花組中最喜歡那一個，大神之吾以對的同時，眾人也一起擠向大神。因為放假前的公演連場滿座，所以花組的各人也很忙碌。包括事務所的霞和由里，賣物部的椿等，只有米田負責人仍如常飲酒。大神也在回憶在劇場的一年，有得和失的事情。終於到了放假的時候，ENDING便屬於好感度最好的那個人。






ENDING

真宮寺 櫻

當帝都回復和平，劇場也開始放假的時候，櫻突然留下一封信給大神後便離開。花組的眾人把信交給大神看後，大神便駕駛紅蘭的蒸氣電單車去追櫻的火車。櫻看到大神追來，便立即拉停火車。下車後和大神相擁，大神對櫻說不會讓她離開後便吻她。





神崎 菫

由神崎大財團舉行的盛大舞會之上，大神乘坐馬車來到舞會，並邀請被很多男性包圍的菫跳舞。二人在舞池中翩翩起舞，好像童話灰姑娘中的一幕，時間雖然已超過十二點，但這個魔法是永遠不會消失。





立花 瑪莉亞

瑪莉亞和大神一起回到祖國，並拜祭在戰爭中死去的隊長，最後便把那頸鍊放在墳墓之上，已經擺脫了那戰爭珈鎖的瑪莉亞，回頭向大神報以一笑。





艾蓮絲

在休假的時候，大神和艾蓮絲一起乘她家族中的豪華客輪「伊莉絲2號」出航，並回到法國的家中探望父母。在家裡的宴會中她為大神彈奏鋼琴，還叮囑大神不要花心。



李紅蘭

紅蘭終於完成了自己的夢想，把蒸氣用靈子引擎製成了雙翼式飛機，和大神一起在天空中飛航。可是飛機仍逃不過爆炸的命運，大神便抱著她使用降落傘降落。





桐島 完奈

大神和完奈返回她的家鄉沖繩，在藍天白雲下的沙灘上，完奈看到她最怕的蛇出現。於是便跳上大神的身上，可是大神因為平衡不了而一起掉到海裡，兩人便相望而笑。



帝國漫長的一天

1.櫻的房間
2.完奈的房間
3.瑪莉亞的房間
4.紅蘭的房間
5.艾蓮絲的房間
6.菫的房間
7.書庫
8.彩的房間
9.隊長室
10.客廳
11.二樓客席台
12.禮堂
13.窗台



1 櫻的房間

這裡可以玩打掃的Mini Game，玩法很簡單，只要一直避開障礙物和老鼠，一直



走到尾便可以Clear。完成了可以取得櫻的特別畫面。

2 完奈的房間

這裡是玩考記憶力的Mini Game，在開始前會顯示各小孩的名字，之後便會有人來找迷路





的小孩，只要正確找出九個小孩便完成。但除了只可以有兩次錯的機會外，也要在一定時間完成才可以Clear。不懂日文的人會比較困難。

3 瑪莉亞的房間

在這要和瑪莉亞一起烹飪，首先要切紅蘿蔔，要在虛線地方準確落刀。然後是調味，每次的份量也不同。最後便是控制火力，不能太強也不能太弱。然後分三部份評份，總分是三項的平





均分數，達到一定分數便Clear。

4 紅蘭的房間

和紅蘭用花扎決勝負，只要在三盤之內取得一定的分數便Clear。花扎的玩法很簡單，只要取得相同花款的版後，集得特





定組合的便可以取得分數。牌的組合可以在遊戲中看到。

5 艾蓮絲的房間

是幫艾蓮絲選擇衣服的組



合，以老虎機的形式進行。三行分別是頭、身和腳，如果取得合襯的組合便可取得高分，相反有可能會被扣分。一共有十個Coin，取得高分便可以Clear。

6 的房間

可以進行水泳訓練的Mini Game，大神要一面向前游，一面避開水中的水雷。如果碰到水



雷便會阻礙完成的時間，在一定時間內完成便可以Clear。

7 書庫

米田會為玩者提供多款Wallpaper給選擇.





8 彩的房間

彩會向玩者發問十條有關遊戲中的問題，要全部答中才可以Clear。如果玩者已經Clear了紅蘭房的Mini Game的話，彩便會發問上級難度的問題。

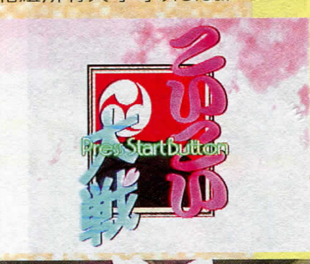
9 隊長室

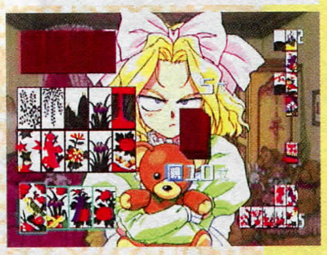
玩者離開不玩時，可以回到這裡Auto Save遊戲的System File。



10 客廳

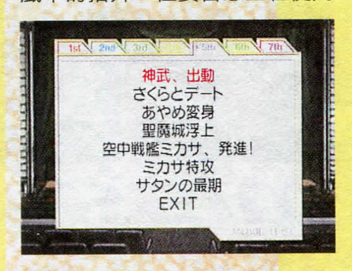
只要完成了花組六人的Mini Game和彩的上級問題後，便可以在這裡進行花扎大會。要勝了花組所有人才可以Clear。





11 二樓客席台

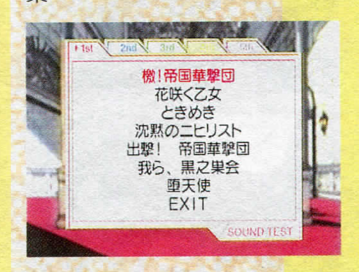
霞在這裡可以讓玩者觀看遊戲中的播片，但要留意正在使用



的是Disk 1或Disk 2，因只可以播該碟的內容。

12 禮堂

由里會供玩者聽遊戲中的音樂



13 窗台

椿會為玩者展示賣物部所賣的相片



Tom Clancy's

RAINBOW SIX

單獨攻破敵方基地

DC
製造商：Red Storm
發售日：發售中
容量：GD-ROM
STG/MEM/美版

MISSION 1-STEEL WIND

完成條件：拯救大使



這個任務進行的地方就是大使館，整個任務共有6個敵人。今次地圖上會有SENIOR顯示所有不同位置的敵人，而不用裝備HEART BEAT SENIOR。在進行大使館的時候，不要以正門進入，因為玩者分分鐘需要應付上、下兩個敵人，所以最好的進入位置就是兩面的側門。不過它們都被鎖上，會便開鎖時間增長，因此玩者需要留意門後走廊的敵人位置，而最好的時間就是敵人背門而行的時候。



將走廊的守衛射倒後，便可以直接走到進入另一條走廊門口。在橫樑下，準備長鏡，慢慢橫移，將把守大使館的後門敵人擊倒(或者他會聲到槍聲衝出來)。之後就要解決正門的敵人，這時就要看地圖確認敵人的位置，以對角的位置用長鏡射擊或以手榴彈對付。



準備走上二樓的時候，不要一股作氣衝上去，應該面向上層，以向後行慢慢看清楚上層的環境，才可走上二樓。在左面門的走廊會一個正在不斷循邏的敵人，可以趁他不在意時開門，等待他經過門口時開槍。最後一個就在門口右面房間。趁他走到另一面房間時，立刻走到門前以長鏡等待敵人的返回進行射擊，這時要小心看地圖有沒有敵人從側面的樓梯走上來。為了可以確保自己可以安全地拯救人質，將所有敵人射殺是有必要的。









MISSION 2-COLD THUNDER

完成條件：拯救 Dr.Winston





這個任務進行的地方就是一間野外的破屋，整個任務共有10個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。開始時，玩者需要沿著小徑走向破屋。在小徑的出口處，玩者需要準備長鏡來射擊在小屋右面那不斷循邏的守衛，不過在射擊之後，右面營地的敵人就會慢慢走過出來，最好準備長鏡來橫移射擊。接著走到小屋外面，用HEART BEAT SENIOR看看小屋內有沒有敵人，如果有的話，就走向左面的門口，以高速橫移射擊(好像MARK哥)。在小屋內，再次以HEART BEAT SENIOR看看小屋外面的敵人位置，而通常在欄邊都會有二至三人把守，這時最好使用手榴彈向高空投出，一次過炸死他們。如果他們還未死的時候，在左面門口以慢橫移射擊他們。

走到破屋旁的地庫入口附近時，可以看看牆角與高牆的角位有沒有敵人的把守。在從地庫樓梯時，用SENIOR看門口出面的敵人位置，跟著可以用手榴彈向斜投出門外(立即向後回避)，之後一樓就應該只剩下一個敵人。

走上二樓後，用SENIOR看看不是看守人質的敵人位置，再走向左面的走廊，用最後一個手榴彈對付，不過最後一個敵人就要小心，不要給他發現自己的存在，否則人質不保。敵人在門口正面的位置就以高速橫移射擊來博一博，而敵人靠在門口旁邊牆身時，就要走到右方斜對面的房間，射他的手令他投降。最後就要帶人質返回開始時的地點。



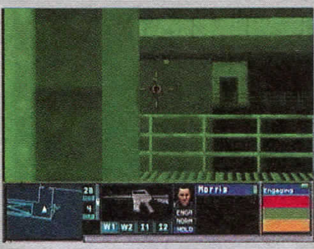




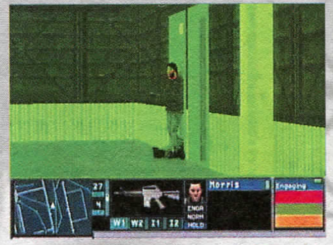


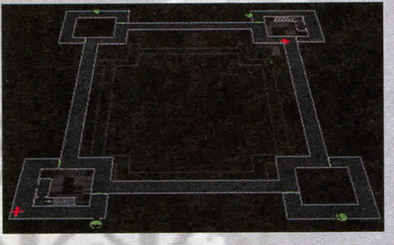
MISSION 3-ANGEL WIRE

完成條件：拆除兩個炸彈











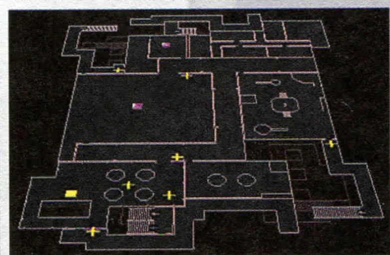
這個任務進行的地方就是鑽油台，整個任務共有9個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。由於這個任務的其中一部份需要在漆黑的環境進行，所以有使用夜視鏡的必要。首先走近門口的時候，玩者就可以用長鏡看到遠處有個敵人正在循邏(在這一層只有一個敵人)。走到斜對面的房間可以利用樓梯爬上另一層。由左面的門口進入後，用SENIOR可以知道有一個敵人就在走廊門口的左面房間內循邏，趁他走進房間裡面時，立即瞄準牆角等他走出來。不過要小心在射死這個敵人之後，因為會引來三個敵人，他們都會在玩者站著的位置出現，一個在左面的走廊走來(他可能不會走來的)，而其餘兩個則會在右面盡頭的房間出來。這層的最後一個敵人就在外面的樓梯內。玩者最好從兩個敵人走出的門口後面樓梯上到三樓。

基本上，沿著樓梯走上三樓至走出走廊前都不會遇上敵人。最先可以解決的敵人就在門口左面的走廊，此外還有兩個敵人就在左面的油庫房，而兩個都可以以慢速橫移擊斃。最後一個敵人是在另一面的房間內。只要將所有敵人擊斃就等於拆除兩個炸彈的條件。



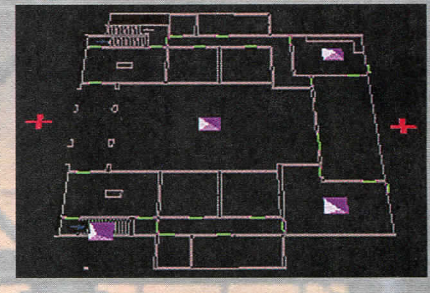




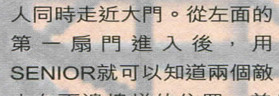


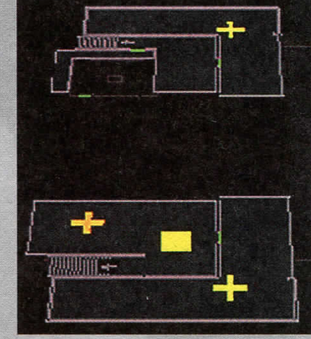
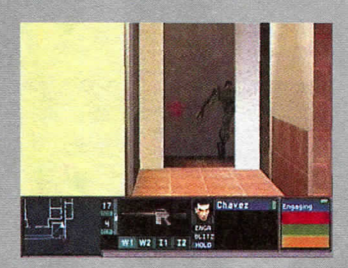
MISSION 4-SUN DEVIL

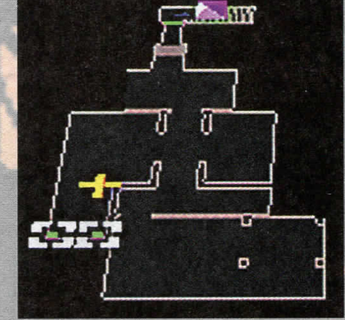
完成條件：拯救工人

這個任務進行的地方就是一座建在懸崖邊的別墅，整個任務共有11個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。首先玩者需要走上一段長長斜坡上，就在視線與地面形成一直線時，就可以看到右面的遠處有敵人循邏，而正面的露台亦有一個敵人。不過要小心左面的三個敵人同時走近大門。從左面的第一扇門進入後，用SENIOR就可以知道兩個敵人在兩邊樓梯的位置。首先趁敵人離開走廊範圍外，而立即用長鏡HOLD著走廊等待他的返回。接著再經屋內走到另一邊，用手榴彈投入客廳內炸死當中的守衛。接著可以沿著裡面的樓梯上二樓，不過要立即衝上，因為上面就是BOSS身處的房間，只要用手榴彈投向門口就可以將他殺死，不過小心亦被炸開的大門外敵人，相同以等待的方式擊斃。接著便是走落地牢的時候，小心門口的正面會有敵人在開門時出現，所以先將彈數調至三發。最後那個看守人質的敵人可以用手榴彈投到近敵人的牆身，這樣便可以救回人質。

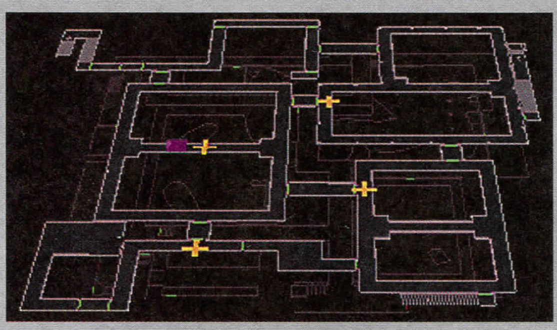
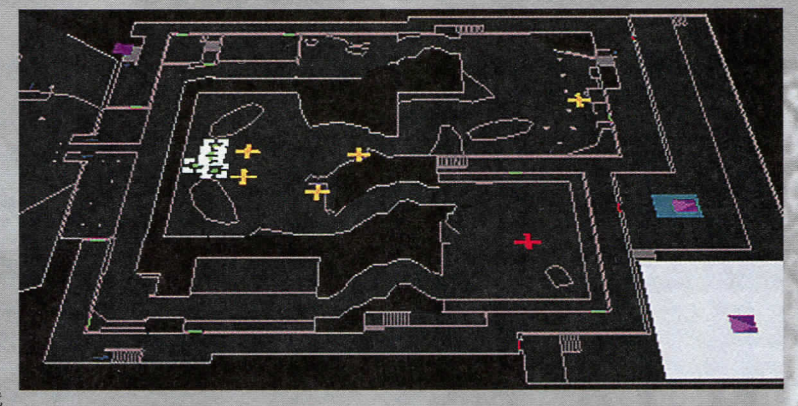


MISSION 5-GHOST DANCE

完成條件：拯救所有人質


這個任務進行的地方就是水族館內，整個任務共有10個敵人。今次地圖上會有SENIOR顯示所有不同位置的敵人，而不用裝備HEART BEAT SENIOR。首先玩者最好進入開始地點左面的沒有把的走廊門口進入，接著就以慢速橫移射擊右面門口的敵人，不過當擊斃敵人後，左面的樓梯就會有三個敵人從二樓走下來，這樣玩者就可以以長鏡等待他們下來。之後，便沿著右面的走廊到達另一場館。從門外以窄角度等待敵人經過。接著，玩者便可以沿著右面的樓梯上到二樓殺敵。在樓梯對面的門口可以作遠程射擊，要小心擊斃他的同時會令左面的敵人走過來，而且亦會有一個從玩者上來樓梯上來。另一方面這個門口的對出的下層正是人質身處的地方，可以繞路從側面的門口向下射擊看守人質的兩個敵人。



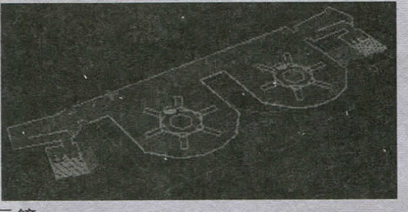


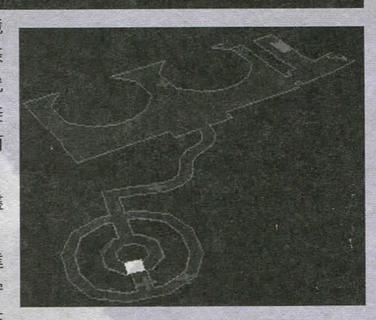

MISSION 6-BLUE SKY

完成條件：拯救 Roland Kunst





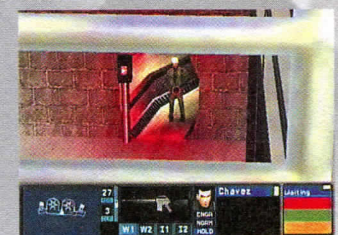




這個任務進行的地方就是水壩，整個任務共有16個敵人。今次地圖上會有SENIOR顯示所有不同位置的敵人，而不用裝備HEART BEAT SENIOR。開始時，玩者會在隧道之內開始，當走到隧道出口的時候，就可以用長鏡看見在橋的另一邊有一個徘徊的敵人。接著玩者可以選擇上下兩條路。選擇上路就要靠著左面的欄杆前進，在走到第一個瞭望台時，就需要看看前面的路有沒有敵人出現，而且小心右面欄杆的樓梯位。接著玩者就要進入第一個瞭望台(沒有敵人)，看看其餘兩個瞭望台的上層有沒有敵人，這樣就可以知道兩個瞭望台的底層有敵人，可以用手榴彈向高投入當中。選擇下路的話，就要從隧道口右面的樓梯落去，而出口的右面會有敵人，可用手榴彈或趁他背著玩者時衝出射擊，而另一個就要用長鏡射擊。在下路盡頭的入口進入，沿著樓梯到達B1，當中會有兩個敵人，首先走廊的那個敵人需要趁他背著玩者時射擊，而另一個則要從門口外面等待，這時，還可以擊斃在小路右下方的敵人。跟著便要回到剛才的樓梯抵達B2，在遠處會有敵人把守，而且在大渦輪亦有一個敵人徘徊，之後便可以走到中間射擊下面入口的守衛，而正下方應該會有兩個敵人，可以輕輕擲下手榴彈。最後的一層就是B3了，經過之前的射擊，現在那裡應該只剩下的敵人就只有隧道內的二人。在隧道的出口前，準備長鏡瞄準其中一處等待其中一個走過來，而另外的一個就用手榴彈投向另一邊將其炸死。這時候，最後的工作便是拆除炸彈，1：最後敵人所站的位置，2：隧道入口對面。





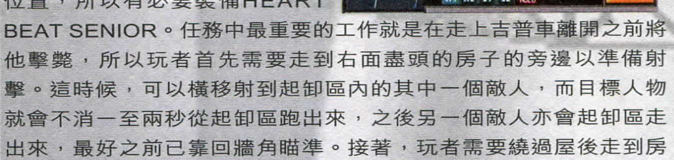


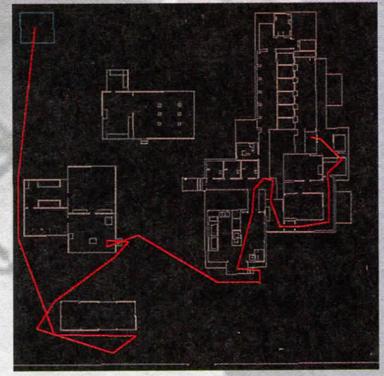


MISSION 7-FIRE WALK

完成條件：擊斃全部敵人 阻止BOSS逃出

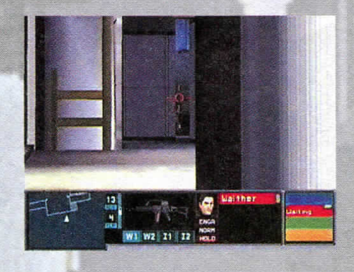


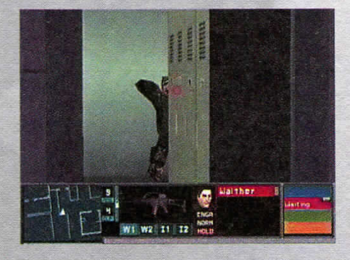




這個任務進行的地方就是一所研究所，整個任務共有11個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。任務中最重要的工作就是在走上吉普車離開之前將他擊斃，所以玩者首先需要走到右面盡頭的房子的旁邊以準備射擊。這時候，可以橫移射到起卸區內的其中一個敵人，而目標人物就會不消一至兩秒從起卸區跑出來，之後另一個敵人亦會起卸區走出來，最好之前已靠回牆角瞄準。接著，玩者需要繞過屋後走到房子的另一面，那時研究所的左面應該已有敵人站在門外。之後就是最近的房子了，開門前應該用SENIOR看看敵人的位置，如果站在門口的五面時，需要在門打開的一刻同時開槍。

現在剩下的敵人所有都會有研究所內，進入研究所的位置最好起卸區，因為另一個門口很容易和把守那　的敵人進行駁火，而且起卸區那邊能夠以長鏡擊斃保安室附近的敵人。跟著玩者就要跑到起卸區裡的左面，再用SENIOR了解走廊的守衛位置，站在房外可以橫移射擊，而在中間房則要投手榴彈。下一個就是LOCKER房的守衛，雖然可以用橫移擊斃，但同時後面走廊的守衛就會走過來，因此玩者需要立刻作出迎擊的準備。從LOCKER房進入有兩個敵人身處的工作室的時候，要小心他們所站的是玻璃房間，應該先將玻璃射破，再將手榴彈投入房中，但他有機會未死的，或是射他的手腳令其投降，而另一個亦可以射其手腳。最後一個守衛亦可同樣以橫移擊斃。



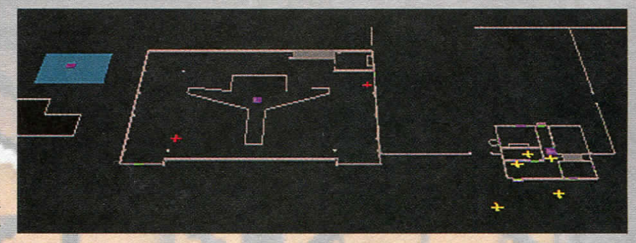


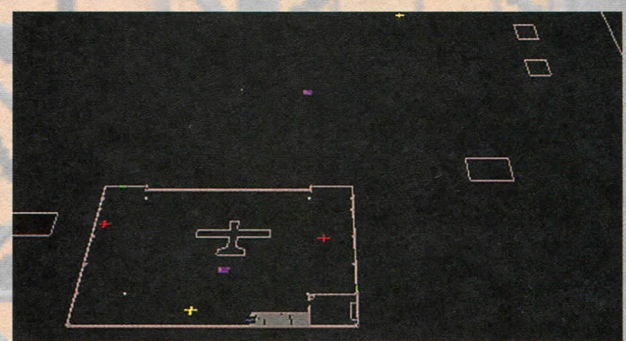




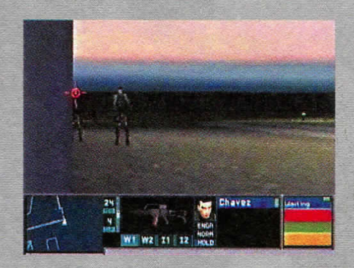
MISSION 8-WINTER HANK

完成條件：擊斃全部敵人 阻止 BOSS 逃出





這個任務進行的地方就是飛機場，整個任務共有10個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。任務的內容亦和FIRE WALK有點相似，同樣要阻止目標人物逃脫，而攻擊目標就是想乘坐飛機離開的兩名博士。首先玩者需要知道在這個任務中經常都要以長鏡射擊，所以最好使用HK G3A3。在停機庫外面走向中間的時候，玩者已經可以見到左面的遠處有守護存在，而望向左面辦公室附近則會發現有兩個守護在那裡把守著。這個時候，已經被辦公室內的博士知道有人想殺他，所以不久可以看到博士從辦公室跑出來，不過同時亦有一個守衛同時出現，玩者唯有射多幾發子彈。接著，玩者需要進入左面的停機庫，在了解敵人位置後便可以在開門一刻將其擊斃。現在於辦公室裡只剩下兩個守護，第一個就在正門的位置，可以用手榴彈解決，而第二個就在二樓，但要慢慢面向大玻璃窗方向行上樓梯。將其擊倒後，就可以利用這個高位看看外面有沒有其他守護。在確定沒有守衛後，其後便要沿著左面的障礙物走到對面的停機庫，而另一個博士就在這個停機庫內，可以利用手榴彈將面向跑道的門口炸開，或是開門一刻開槍，而慢慢逐一擊倒，但小心二樓有守衛。





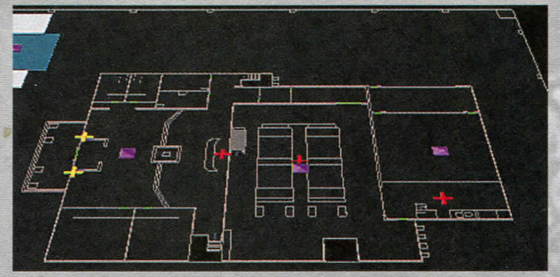


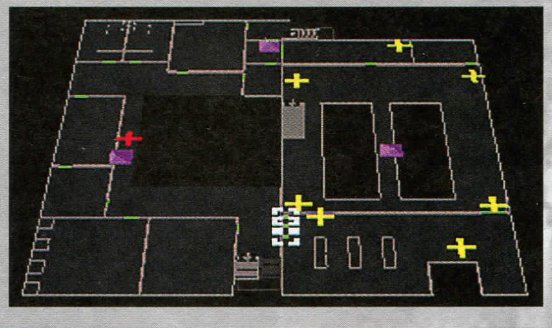


MISSION 9-RED WOLF

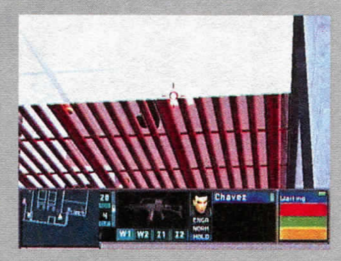
完成條件：拯救所有人質







這個任務進行的地方就是印鈔公司，整個任務共有9個敵人。今次地圖上會有SENIOR顯示所有不同位置的敵人，而不用裝備HEART BEAT SENIOR。首先玩者需要進入左面小路的門口，而這時要確定房中守衛的位置，而直線開門射擊。接著就要可以看看門口外面的敵人位置，當他走開的時候就衝出去，控制他會途經的位置。將這個守衛擊斃後，亦不好走出印刷機的位置，因為上層可以看到玩者的行動，不過相反地玩者亦可以看到上層的情況，在門口的位置向上望就可以看到守衛的腳部，只要向腳部連發多槍便可以把其射死。之後，便可以走到樓梯附近的印刷機，用長鏡射擊向樓梯上的守衛，但不要走上樓梯，因為還有一個守衛中間的房間內，走到樓梯旁邊的印刷機以長鏡就可輕易擊斃他。走上二樓後，玩者可以發現人質就在前面的房間內，如果玩者想殺死所有敵人的話，就要從剛才的樓梯返回一樓。通過鐵閘後，玩者便會來到大堂，當中會有三個敵人，但由於大門的守衛難以射擊，於是要趁樓梯的守衛扭轉面時從後擊斃，而中間的守衛就在同伴被擊斃走出來，因此玩者就要在守衛出來時回到牆角等待射擊，不過另一個守衛就會走到洗手間的門口，可以用手榴彈解決。現在的最後敵人只剩下看守人質的守衛，擊倒他一次過，因為他所站的位置是很難用手榴彈炸死，唯一方法只剩下以長鏡高速橫移。





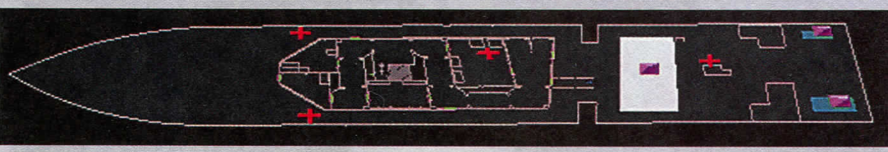




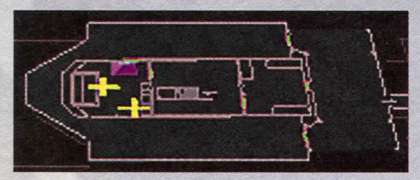
MISSION 10-RAZOR ICE

完成條件：拯救 Dr.Winston



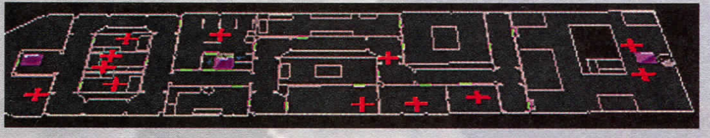


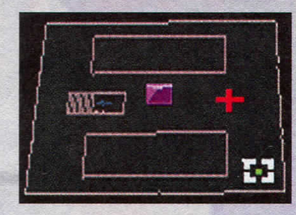
這個任務進行的地方就是郵船上，整個任務共有12個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。首先從開始點跑到其中一面的牆邊，以SENIOR看看自己那邊的守衛位置，趁他背著自己時從後射擊，不過這時會令船倉和另一走廊的守衛在旁邊走出來。這時甲板已經沒有守衛了。玩者就從船艙中間的樓梯走上二樓，但要小心守衛亦會在這個房間中。基本上，大部份的敵人都在船艙下層。走到下層的時候，玩者就需要使用SENIOR確定守衛的位置，而這時走廊應該會有守衛循邏，因此需要以窄角度瞄準門外等待射擊。當解決後面走廊的守衛時，船頭的房間守衛就會被引出來。實際上船頭的守衛已經可以不用理會了，因為今次是真正的救人質，因此可以不用將所有敵人殺死，尤其是船頭那個守衛更加是不可以接近，否則會MISSION FAIL。後面轉角的守衛就要以高速橫移擊斃，而接著的便是站在小型房間內的守衛，將手榴彈投進房中。











在船尾的守衛要趁他望向另一面門口進行射擊。沿著船尾的樓梯便可以到收藏人質的地方，而這裡是不會有守衛的，玩者就可以帶人質返回開始地。







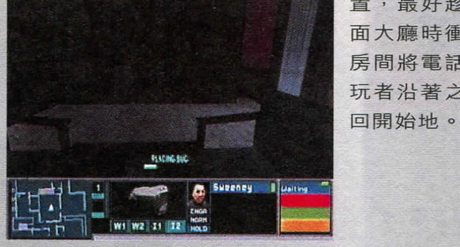
MISSION 11-YELLOW KNIFE

完成條件：破壞保安系統
破壞電話
返回開始地



這個任務進行的地方就是郵船上，整個任務共有12個敵人。今次地圖上不會顯示敵人的位置，所以有必要裝備HEART BEAT SENIOR。今次的任務內容會和之前的有非常大的分別。因為當中主要的工作就是在不被敵人發現的情況下進入屋內破壞保安系統和電話，所以玩者不可以向敵人進行任何射擊。首先玩者要趁屋外的守衛走向左面的時候，從右面快速的跑到正面門口，不過要小心車房會有守衛，因此玩者有需要拿著SENIOR來了解四周的情況。進入門後，便要立即關閉這扇門，而保安系統就會在玩者的右面牆身。接下來，玩者只剩下破壞電話的工作，這時需要利用SENIOR來捕捉正在循邏走廊的守衛位置，最好趁他走向另一面大廳時衝入樓梯前的房間將電話破壞，最後玩者沿著之前的路線返回開始地。







TEXT BY ALIDA BRAVE

BRAVESAGA 2
完全攻略(三)

PS 製造商：TAKARA
售價：7800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM×2 記憶：2~15 BLOCKS
SRPG／MEM／對應DUALSHOCK

第六章——砂上樂園

BATTLE 29

MAIN SCENARIO：海邊(浜辺)

一天、惡太向波捷(ブッチョ)通報「勇者」得人來到，並決定由自己對付「勇者」等人。鏡頭一轉，便看到眾人在沙灘上玩耍，突然惡太出來，並叫他們立即離開。當





然，這個地方在未返回地球之前，眾人是不會離開的。接著，惡太便使用他的愛機——惡太號(ワルキオン)和眾人戰鬥。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、黃金勇者(ゴルドラン)、黃金忍者－空影、自選2機
敵軍：惡太號(ワルキオン)x 1　HP：4000　EP：300

基本上是必勝的一戰，敵人只有一個，大家只要等待他移動過來時，便齊攻擊便可輕易取勝。

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY(BATTLE 29～30)、RE-01(BATTLE 29～32、發生兩次)、ON-04(BATTLE 29～33、發生兩次)、野戰病院(BATTLE 29～35、發生三次、戰鬥)、ドートン砂漠(BATTLE 29～44、戰鬥)、天野平和科學研究所(BATTLE 29～32、發生兩次)、龍的谷(BATTLE 29～30、發生兩次)、鐵之城(BATTLE 29～30、發生兩次)、瑪莉亞的家(マリアの家)(BATTLE 29～35、發生兩次)、石之大地(BATTLE 29～44、戰鬥)

SPECIAL BATTLE 13

地點：石之大地

PART 1

星史他在石之大地正在尋找威霸地隆(ランドバイソン)的勇者之石時，有敵人來襲擊，於是星史便派泰丹(ダ・カーン)去迎戰。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：泰丹(ダ・カーン)
敵軍：基捷多路(ケツァコアトル)x 3　HP：1000　EP：50

因為我方只有一個人，所以最好是以遠距離作攻擊，再者、也可以合体成泰丹X(ダ・カーンX)作戰。

PART 2

正當泰丹(ダ・カーン)把敵人擊倒時，立刻又有五隻基捷多路(ケツァコアトル)出來。此時星史很幸運地發現威霸地隆(ランドバイソン)的勇者之石，於是便令威霸地隆蘇醒，更命令他支援泰丹。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：泰丹、威霸地隆、天火神飛鷹(ペガサスセイバー)
敵軍：基捷多路(ケツァコアトル)x 5　HP：1000　EP：50

都沒有甚麼好做，我方已有三人，是絕對有足夠實力去戰勝這場戰鬥，當然一定要一隻隻把他們擊倒啦！

SPECIAL BATTLE 14

地點：野戰病院

PART 1

旋風寺舞人打算到野戰病院和朋友沙利(サリー)見面，誰知舞人的宿敵JOE(ジョー)突然出現，更要和舞人來一場生死決！接著，舞人只好奉陪。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：超能加爾(マイトガイン)
敵軍：轟龍 x 1　HP：2400　EP：100

單對單的決戰！是十分有氣氛的一場戰鬥，但正因為這樣，在戰術便簡單得多，一直以背面或側面攻擊，再加以防守，便可輕易取勝。

PART 2

正當旋風寺舞人把JOE擊倒同時，有數隻敵人出現，包圍和轟龍激戰完的超能加爾。超能加爾的形勢非常不好，就在這一刻，JOE以飛龍助舞人一臂之力。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：超能加爾、飛龍
敵軍：BLOCKHEAD(ブロックヘット)x 4　HP：1400　EP：100
DESERTGUNNER(デザートガンナー)x 2　HP：900　EP：200

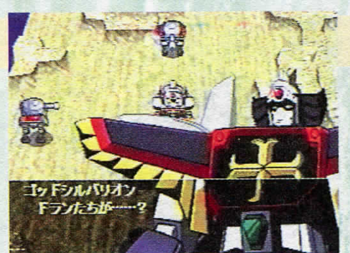
敵人需然有很多，但………全部都是小角色。玩者只要令超能加爾和飛龍一起攻擊同一隻敵人，不出一兩下，敵人便會被擊倒，只要不斷以這個方法作戰的話便可以取勝。

SPECIAL BATTLE 15

地點：ドートン砂漠

眾人來到ドートン砂漠時，收到聯邦軍的通信，說發現了「魔



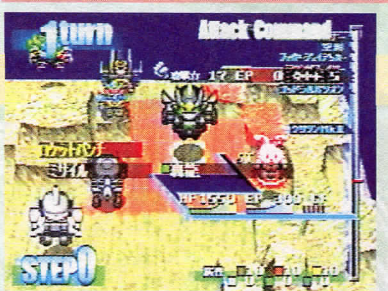


物」，更要把這「魔物」擊倒。誰知這「魔物」便是神王斯柏美皇(ゴッドシルバリオン)(有沒有攪錯？？這樣有型的機械人也會被



人看成魔物？），神王斯柏美皇的主人，得知神王斯柏美皇有危險，便叫多拉（ドラン）他們去協助他。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：神王斯柏美皇、空影、艾班查（アドベンヴァー）、多拉（ドラン）、自選3機
敵軍：ROUND FUEISA（ラウンドフェイサー）x 5　HP：2000　EP：500
　　　CRAB GUNNER（クラブガンナー）x 3　HP：1600　EP：150



這一戰明眼人也知道一開始是應該令神王斯柏美皇和多拉他們會合，若大家一開始他很勇敢地到聯邦軍的群中的話，便很容易到極樂世界去（即是被擊倒）。所以勸大家不要心急。敵人的數量和我軍的數量通常都成正比，只要大家先把HP低的敵人擊倒，便可以取勝。

BATTLE 30
MAIN SCENARIO：海邊（浜辺）

PART 1



繼續BATTLE 29的戰鬥，惡太好像甚麼也記不起，更加派五部阿法羅拿（ファローラちゃん），攻擊「勇者」們，在這個情況下，「勇者」們只好還擊。

BATTLE DATA
勝利條件：把惡太號擊倒
自軍：BAANGAAN（バーンガーン）、胡莎連MK-II（ウサリンMK-II）、自選3機
敵軍：惡太號（ワルキオン）x 1　HP：4000　EP：300
　　　阿法羅拿（ファローラちゃん）x 6　HP：1400　EP：240

大家都眼見勝利條件了罷，大可以甚麼都不理、一口氣便把惡太擊倒。但若覺得自己的等級不是太高的話，可以把那六部阿法羅拿（ファローラちゃん）擊倒，來提高自己的等級。

PART 2

擊退了惡太後，便有一班宇宙海賊出來，EXA KASIER（エクスガイザー）便立刻出來準備作戰，而EXA KASIER的戰友GOD MARKUSI（ゴッドマックス）也出來協助。鏡頭一閃，見SIZUMA（シズマ）的機體、華利安（ウィリオン）的記憶，從守護最期的劍，改為守護SIZUMA，這全因為SIZUMA的心。正因為這樣，華利安便醒覺過來，變成烏利古多利安（ウリクトリオン）！當然，烏利古多利安也會加入戰鬥。

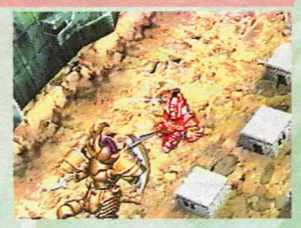
BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：BAANGAAN（バーンガーン）、烏利古多利安（ウリクトリオン）、EXA KASIER（エクスガイザー）、GOD MARKUSI（ゴッドマックス）、自選3機
敵軍：BUTERA GEIST（ブテラガイスト）x1　HP：1600　EP：400
　　　ARMOR GEIST（アーマーガイスト）x1　HP：2500　EP：300
　　　BOW GEIST（ホーンガイスト）x1　HP：2400　EP：300
　　　THUNDER GEIST（サンダーガイスト）x1　HP：3300　EP：450



在這場戰鬥，勝利條件需然是顯示敵全滅，但其實玩者只要打倒其中一部便可以過關，所以大家大可以使用所有機體把一部敵機擊倒。

SUB SCENARIO：龍的谷（BATTLE 30～35）、鐵之城（BATTLE 30～36、發生三次、戰鬥）

SPECIAL BATTLE 16
地點：鐵之城



祖迪（ジョルディ）、馬達路（マーダル）和恩查（ヤンチャー）三人在鐵之城，祖迪從自己的母親得知危險正在來臨，便問一下馬達路有關事情，而馬達路說這全是天意。正在三人討論這問題時，邪神兵便出現。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：加利亞（ガリアン）
敵軍：邪神兵 x 1　HP：2500　EP：300

又是單對單的決戰，在這場戰鬥中要注意一點，便是加利亞只有一種武器，而且射程只有一（哇！又是一個只有劍的機械人……）。所以要盡快走近敵人的身邊，而攻擊及反擊，便可以輕易取勝。

BATTLE 31
MAIN SCENARIO：G ISLAND CITY

PART 1

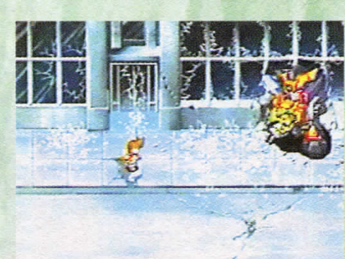
GAIE（ガイ）和命一起在市鎮談話。突然命看到三個不明的飛行物體，那三個不明的飛行物體更在破壞城市，GAIE看見這個情況立即以GAOGAIGAR（ガオガイガー）阻止他們。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：GAOGAIGAR（ガオガイガー）
敵軍：31原種 x 3　HP：1000　EP：50

和BATTLE 30的PART 2一樣，只要擊倒其中一隻敵人便行。所以大家可以當只有一隻敵人。

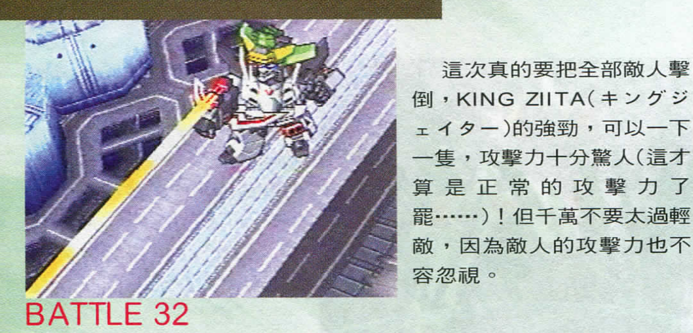
PART 2





素路達度J（ソルダートJ），眼見GAOGAIGAR 被打敗，便立刻出擊對抗敵人。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：KING ZIITA（キングジェイター）
敵軍：31原種 x 3　HP：1000　EP：50



這次真的要把全部敵人擊倒，KING ZIITA（キングジェイター）的強勁，可以一下一隻，攻擊力十分驚人（這才算是正常的攻擊力了罷……）！但千萬不要太過輕敵，因為敵人的攻擊力也不容忽視。

BATTLE 32

MAIN SCENARIO：海邊（浜辺）

惡太向波捷（ブッチョ）通報，說這個城市又有入侵者，又是說自己去擊倒入侵者。原來，這次不是「勇者」，是一個秘密探索機械人（ひみつ探偵ロボ），而然被惡太發現，就不能避免戰鬥，就在這一刻，勇者——馬客斯希利安（マッハスベリオン）出來相助。但是，惡太也因為這樣而分身，一場激戰即將開始。





BATTLE DATA

勝利條件：把惡太的真身擊倒

自軍：馬客斯希利安（マッハスベリオン）、秘密探索機械人（ひみつ探偵ロボ）

敵軍：惡太號（ワルキオン）x 6　HP：1500　EP：150



十分特別的一版，因為這一版的難易度是比起其他版數高的。大家都可以見到，敵人有六部機，而我軍只有兩部（嚴格來說只是有一部………），在這個惡劣的情況下，大家只好利用地形效果（如：海上），使用GUTS技，來回復自己的HP。又或好運的話，第一次擊倒的便是真身了罷（不過這個機會真是不高，還是安全第一）。

SUB SCENARIO：RE-01（BATTLE 32～34、發生兩次、戰鬥）、野戰病院（BATTLE 32～33、發生兩次）、海邊（浜辺）（BATTLE 32～34、戰鬥）

SPECIAL BATTLE 17

地點：RE-01

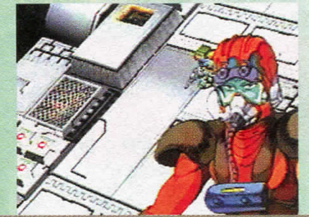
依霍古路（イブグロン），基力高（キリコ）的宿敵，又再一次為了花亞（フィアナ），無理地要和基力高決戰。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：BARKRARRY DOG（バークラリードック）

敵軍：STRIKE DOG（ストライクドック）x1　HP：1000　EP：100



明顯又是只有攻擊、防守及移動，而沒有其他好做的單對單決鬥，由於不知為何敵人的能力值意外地低，不出一兩下便把依霍古路擊倒。

SPECIAL BATTLE 18

地點：海邊（浜辺）

一班宇宙海賊來到海邊尋找「寶物」，誰知秘密探索機械人原來一直都在跟蹤他們的，那機械人終於現生，阻止他們。但是，只有一個秘密探索機械人又怎能戰鬥呢？就在這個時候，MAGNA（マグナ）和FLASH（フラッシュ）趕到，最後連斯希利安（スベリオン）也到達現場，幫助秘密探索機械人。



BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：斯希利安（スベリオン）、秘密探索機械人（ひみつ探偵ロボ）、MAGNA（マグナ）、FLASH（フラッシュ）

敵軍：BUTERA GEIST（ブテラガイスト）x1　HP：1600　EP：200
ARMOR GEIST（アーマーガイスト）x1　HP：3300　EP：150
BOW GEIST（ホーンガイスト）x1　HP：2400　EP：300
THUNDER GEIST（サンダーガイスト）x1　HP：3300　EP：250

這一場戰鬥，大家的實力也差不多，也難避免使用長時間完成戰鬥。但是，最好令到斯希利安（スベリオン）變成馬客斯希利安（マッハスベリオン）（GUTS技），這樣我方的實力便會上升，可以減輕死亡的危險性。



BATTLE 33

MAIN SCENARIO：地球防衛隊機構軍



在地球防衛隊機構軍中，有兩部新的機體出場，風龍和雷龍。他們也是以AI（人工智能）來推動的。而在另一方面，洋對瞬兵說一些有關斯希利安（スベリオン）回來自己身邊的情形。就在這個時刻，波捷（ブッチョ）親自和惡太（ワルター）一起出來對付勇者們，因此，GAIE也派風龍、炎龍、雷龍、冰龍出去迎戰。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：BAANGAAN（バーンガーン）、胡莎連MK-II（ウサリンMK-II）、風龍、炎龍、雷龍、冰龍、GAOGAIGAR（ガオガイガー）、自選2機

敵軍：惡太號（ワルキオン）x 1　HP：6000　EP：300
阿法羅拿（ファローラちゃん）x7　HP：1400　EP：240

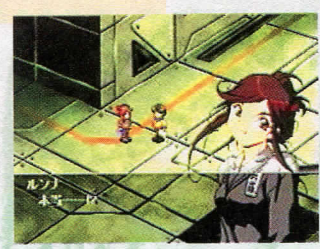
在這場戰鬥，阿法羅拿（ファローラちゃん）的實力意外地弱，只需兩下攻擊便會被幹掉。而擁有較高HP的惡太號，只要使用圍攻，也很容易打倒他。所以有時間不如看看誰的等級不足，提高一下他的等級吧。

SUB SCENARIO：ON-04（BATTLE 33～35、發生五次、戰鬥）、野戰病院（BATTLE 33～35、發生兩次）、地球防衛隊機構軍（BATTLE 33～34、發生兩次）

SPECIAL BATTLE 19

地點：ON-04

事情發生在ON-04裡，有一個女子，內藤露娜（內藤ルンナ），是一個間諜，原名是蝴蝶，更是忍者們派來的，她的目的是尋找超能加爾





(マイトガイン)的所在地，而超能加爾的所在地真是這裡。但是因為內藤露娜(內藤ルンナ)在這裡認識了一位朋友，她不想出賣這個朋友，而騙忍者們這裡不是超能加爾的基地。正因為這樣，忍者們便打算把這裡破壞便算了，只可惜這樣也會令內藤露娜的朋友受傷，所以她決定背叛忍者們。當忍者們知道她是背叛者的時，便立刻想把她幹掉(當然了吧……)。就在這一刻，火鳥勇太郎等人上前協助(永遠都是這個時候出場的……)。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：SIUDO RYO(シャドーリュウ)、TABOGAU(ターボカイ)、內藤露娜(內藤ルンナ)、SIZUMA(シズマ)、FIRE EN(ファイヤーエン)、THUNDER RAI(サンダーライ)、火鳥勇太郎、WING YOKU(ウイングヨク)、DRILL GEKI(ドリルゲキ)、SAPPOKU・GAIE(サポーグ・ガイ)

敵軍：下忍 x10　HP：150　EP：50



十分有趣的戰鬥，因為這次是使用人，不是機械人，而且人數又多。這次戰鬥明顯敵人的回避能力十分之高，不容易擊中，不愧是忍者。所以最終都是使用圍攻的方式進攻，因為大家的HP都是差不多，不適宜持久戰。

BATTLE 34

MAIN SCENARIO：海邊(浜辺)

PART 1

GAOGAIGAR(ガオガイガー)帶領風龍、雷龍和超龍神到海邊進行訓練。他們收到了愛美的通訊後，便立即開始訓練。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：風龍、雷龍、GAOGAIGAR(ガオガイガー)、超龍神

敵軍	HP	EP
VB-1 SAIRIIMU(VB-1 ジャクシム)x2	HP：1820	EP：540
VB-2 ZIYKUSIRU(VB-2 サイリック)x1	HP：1780	EP：640
VB-3 TORIOKUSI(VB-3 トリオーウス)x2	HP：1870	EP：640

既然是訓練，敵人的實力不是太強，但是也需要留意自己的HP，別輕敵呀。所以還是使用圍攻戰術。

PART 2

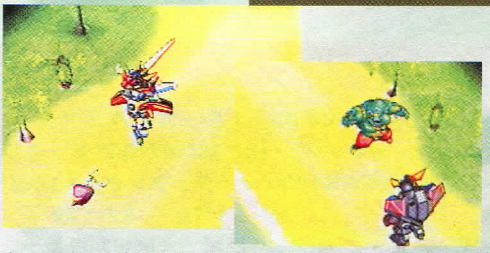
波捷(ブッチョ)的樂園已到達了末日的日子。為甚麼？因為他已經多次被「勇者」們打敗，而他的上頭說這次已經是最後的機會。正因為這樣，波捷(ブッチョ)這次便直是親自出手，連同惡太，一起和「勇者」們作最後的決戰。

BATTLE DATA

勝利條件：把波捷(ブッチョ)擊倒

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、風龍、雷龍、GAOGAIGAR(ガオガイガー)、超龍神、旋風雷鳥號(クランバード)、自選2機

敵軍	HP	EP
惡太號(ワルキオン)x1	HP：6000	EP：300
阿法羅拿(ファローラちゃん)x6	HP：1400	EP：260
波捷(ブッチョ)x1	HP：6000	EP：200



這一場戰鬥的氣勢也不錯(可能是波捷的最後一戰罷……)，但其實這場戰鬥不是太過難打的，因為波捷的射程只有一，所有遠距離的攻擊也可以令他反擊不能。不過有一點要記得，便是一開始有一隻敵人在眾人的後面。

PART 3

索度(シード)，是波捷的上頭，眼見部下已經失敗，便親自出馬。他先把一個炸彈，放在島上，分散「勇者」們的注意力，更在這一刻，打算攻擊剛找到自己妹妹的愛美(好像做了很多東西……)。在這時，風龍和雷龍合体，成了擊龍神，並救了愛美。接著，索度(シード)正式和「勇者」們開戰！



BATTLE DATA

勝利條件：把索度(シード)擊倒

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、擊龍神、GAOGAIGAR(ガオガイガー)、超龍神、自選3機

敵軍	HP	EP
鬥飛魚 x7	HP：1600	EP：100
ENERMI BARD(エネミーバット)x1	HP：2000	EP：100
索度(シード)x1	HP：4800	EP：300



這一場戰鬥是十分特別，在最上方的是一個ENERMI BARD(エネミーバット)，它是一個會製造鬥飛魚的機器，不過它的製作速度是非常之慢，是可以不用理會的。但有一點要注意，就是鬥飛魚的實力，都是幾強的，所以最好以擊龍神和超龍神來認付鬥飛魚。如下的便是索度(シード)，但要注意，索度是懂得使用地圖武器的，可以一口氣打數個目標(真厲害……)，而且他的近距離攻擊也是十分強，所以還是以遠距離攻擊比較好。說到底，只要使用所有人圍攻索度，索度也會很快倒下。



SUB SCENARIO：G ISLAND CITY(BATTLE 34～36、發生二次、戰鬥)、RE-01(BATTLE 34～38、發生兩次)、波捷的城(ブッチョの城)(BATTLE 34～35)、地球防衛隊機構軍(BATTLE 34～35、發生兩次)

SPECIAL BATTLE 20

地點：G ISLAND CITY

PART 1



故事回到了G ISLAND CITY(Gアイランドシティ)，GAIE他們得知那新的敵人【31原種】是來自宇宙的。接著，GAIE等人發現重力場的更變率上升，即是說敵人已經迫近地球，而眾人在上一次(BATTLE 31)的戰鬥中已知道【31原種】的驚人的破壞力，所以GAIE只好以STAR GAOGAIGAR(スターガオガイガー)到宇宙阻止它們。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：超龍神、STAR GAOGAIGAR(スターガオガイガー)、GORDI MERGE(ゴルディーマーグ)、BIG VOLFOGG(ビッグボルフォッグ)、MIKE SOUNDERS 13th(マイクサウンタース13世)
敵軍：31原種x12　HP：1000　EP：50



31原種，大家也知道是一些不可輕視的怪物，它的攻擊力及回避力也很強，只是HP比較低了罷。所以大家一定要小心，最好不要反擊，還是生命要緊。不過若大家覺得浪費時間的話，大可嘗試反擊。最後，在攻擊時一定要使用一些命中率較高的武器，及不要正面攻擊，而且還要專注攻擊一隻，把它們一一消滅。

PART 2

GAIE(ガイ)他們辛辛苦苦終於把12隻【31原種】擊倒，可惜還有第二部隊，這次更是14隻，幸好在這時刻有ZIITA(ジェイター)作技增援。

BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：超龍神、STAR GAOGAIGAR(スターガオガイガー)、GORDI MERGE(ゴルディーマーグ)、BIG VOLFOGG(ビッグボルフォッグ)、MIKE SOUNDERS 13th(マイクサウンタース13世)、ZIITA(ジェイター)
敵軍：31原種x14　HP：1000　EP：50



這場戰鬥，需然敵方是有14隻。但在這個時候，ZIITA已經我軍的人。只要令到他變成KING ZIITA(キングジェイター)(GUTS技)，他的能力便會大大提升，可以輕易把【31原種】擊倒。當然作戰的方法和PART 1一樣了罷。

BATTLE 35

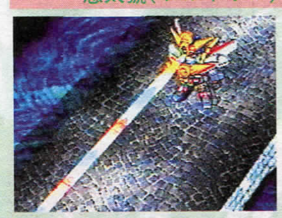
MAIN SCENARIO：海上都市

被「勇者」們擊退的索度(シード)，在沒有辦法之下，逃到海上都市。眾人為了這個地方得到和平，當然是需要把他消滅。所以眾人便來到海上都市。但是，海上都市是有一個【超空間保護罩】(超空間バリア)，這個【超空間保護罩】是需要超激的能量才可以打破的。眾人經過一段討論後，SIZUMA(シズマ)決定由自己去打破【超空間保護罩】。當然為了安全，FIRE DAGWON(ファイャーダグオン)也會和SIZUMA一起。可惜，世界又怎會有這樣順利的事情？就在鬥前，惡太已在等待「勇者」們的來臨，並已準備了惡太號。BAANGAAN(バーンガーン)看見這個情況，立刻上前迎戰，並叫FIRE DAGWON和SIZUMA先行一步。





BATTLE DATA
勝利條件：把惡太號(ワルキオン)擊倒
自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、自選6機
敵軍：鬥飛魚x8　HP：1600　EP：100
ENERMI BARD(エネミーバット)x2　HP：2000　EP：100
惡太號(ワルキオン)x1　HP：6600　EP：300



大家現在知道ENERMI BARD(エネミーバット)的用處了罷，但是他製作鬥飛魚的速度真是十分之慢，是可以不理的。而且從上次戰鬥(BATTLE 34 PART 3)，大家也知道鬥飛魚的實力，只要小心他的攻擊力便行。最後便是惡太號，都是以圍攻的方法擊倒他吧。

BATTLE 36

MAIN SCENARIO：海上都市

鏡頭一閃，便見到沙娜娜(シャランラ)及惡太的弟弟——斯利亞(シリアス)。他們被惡太的部下發現，由於惡太已失去了記憶(更是直屬索度的騎士)，所以他們當然是惡太的敵人，聰明的斯利亞知道這點，便以CAPTAIN SHARK(キャプテン シャーク)出戰。而眾人也來到協助。





BATTLE DATA
勝利條件：把惡太號(ワルキオン)擊倒
自軍：CAPTAIN SHARK(キャプテン シャーク)、自選8機
敵軍：CUSTOM KIA(カスタムキア)x10　HP：2000　EP：250
惡太號(ワルキオン)x1　HP：6600　EP：300



敵人的數量十分之多，而且實力也不弱，所以也十分難認付。再加上地形的問題，所以在這裡見意使用一些可以飛行的機械人，來圍攻惡太號(ワルキオン)。又或可以在CUSTOM KIA(カスタムキア)上提升等級。

SUB SCENARIO：G ISLAND CITY(Gアイランドシティ)(BATTLE 36～38、發生二次)

BATTLE 37

MAIN SCENARIO：海上都市

PART 1

擊倒了惡太後，惡太返回索度(シード)那裡並向索度報導，誰知，索度從來沒有把惡太看作部下，因為他認為在他的地方裡是沒有人類存在的。惡太更從索度身上受了傷。鏡頭一閃，已看見有八隻鬥飛魚在破壞海上都市，紅紅的大火正在燃燒著海上都市，「勇者」們便上前阻止。

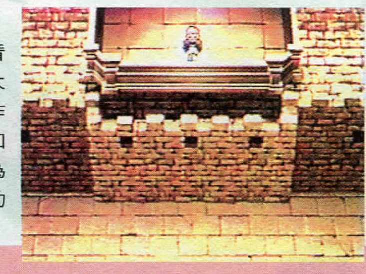


BATTLE DATA
勝利條件：敵全滅
自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、烏利古多利安(ウリクトリオン)、FIRE J-DECKER(ファイヤージェイデッカー)、自選5機
敵軍：鬥飛魚x8　HP：1600　EP：140



這一仗的鬥飛魚增添了一個新武器，噴水，需然是新武器，但是也不是太過強勁。而且他們的防衛力也很弱。不過他們是懂得飛的，所以移動力比較高。至於作戰的方法都是以圍攻為主。

PART 2



把鬥飛魚們擊倒後，眾人看見一種光。而這一種光是由惡太的監護人加理路(カーネル)所作發出的，原來惡太失蹤了，而加理路便期望「勇者」們幫助。身為勇者的眾人，當然很樂意幫助你。接著，「勇者」們找到索度。

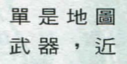
BATTLE DATA

勝利條件：把索度擊倒

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、烏利古多利安(ウリクトリオン)、CAPTAIN SHARK(キャプテン シャーク)、自選3機

敵軍：鬥飛魚 x 5 HP：1600 EP：190
ENERMI BARD(エネミーバット) x 2 HP：2000 EP：100
索度 x 1 HP：7200 EP：600





這是一場和索度的決戰，一開始「勇者」們是在鬥飛魚的群中，鬥飛魚在這次戰鬥裡意外地弱，可以盡情反擊及攻擊，但是鬥飛魚的數量是會不斷增加的(因為ENERMI BARD(エネミーバット))，所以第一時間是應該把兩個ENERMI BARD毀滅，接著才是鬥飛魚。現在如下的是索度，索度有地圖武器，而且更是十分強勁(傷害度可達1000以上)，不單是地圖武器，近攻擊也是十分強勁(傷害度可達900，這才像一個頭目……)。所以在此勸大家最好使用防衛(即是不要反擊)，還有派一些可以飛行的機體出戰(因為這一場戰鬥地形以步行是十分不便)。

SUB SCENARIO：大江戶LAND(大江戸ランド)(BATTLE 37～42、戰鬥)、ON-04(BATTLE 37～44、發生兩次)、野戰病院(BATTLE 37～42、發生三次、戰鬥)、龍的谷(BATTLE 37～44、發生兩次)、鐵之城(BATTLE 37～42、發生兩次)、瑪利亞的家(マリアの家)(BATTLE 37～44、發生兩次)、地球防衛機構軍(BATTLE 37～42、發生兩次)、波捷的城(ブッチョの城)(BATTLE 37～42、發生三次、戰鬥)

SPECIAL BATTLE 21

地點：大江戶LAND(大江戸ランド)



故事發生在大江戶LAND，忍者們為了引他們的宿敵超能加爾(マイトガイン)出來，便宣布獨立，若有誰想離開這個獨立國，便立即要死！旋風寺舞人當然不會讓他這樣。所以便以無敵超能加爾(グレートマイトガイン)出擊。

BATTLE DATA

勝利條件：把JOEGUN ROBOT(ショーグンロボ)擊倒

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、無敵超能加爾(グレートマイトガイン)、最極旋風火鳥號(グレートファイバード)、自選2機

敵軍：JOEGUN ROBOT(ショーグンロボ) x 1 HP：4000 EP：125





由於我方的數量實在太多，而敵人只有一隻，再加上其實力一般。所以只要以圍攻的方法便必勝。

SPECIAL BATTLE 22

地點：野戰病院



在野戰病院，有兩個連邦軍的士兵，他們為了尋找GERIRA(ゲリラ)的家，不惜在野戰病院放火，更把罪名嫁禍於【太陽之牙】等人。GRADION(ガーディオン)知道這事情時，便立刻趕到現場。

BATTLE DATA

勝利條件：5回合內，把所有火救熄

自軍：DAGERAMU(ダグラム)、冰龍、炎龍、GRAUD WING(ガートウイング)、TEIKU FIRE(デュークファイヤー)、GRADION(ガーディオン)、GRAUD DAIPAU(ガートダイバー)、自選2機

敵軍：KURAPU GUNNER(クラブガンナー) x 2 HP：1600 EP：150
火 x 11 HP：1 EP：1



只是浪費時間的一關，只要把所有火救熄便行。而那兩部KURAPU GUNNER(クラブガンナー)是十分之弱的，大家可以以DAGERAMU(ダグラム)和GRAUD WING(ガートウイング)對付他們。因為這裡只有冰龍、炎龍、TEIKU FIRE(デュークファイヤー)、GRADION(ガーディオン)和GRAUD DAIPAU(ガートダイバー)先至可以把火救熄(救火的方法便是走近火的身邊使用「消火」的指令)。



SPECIAL BATTLE 23

地點：波捷的城(ブッチョの城)

宇宙海賊中的ARMOR GEIST(アーマーガイスト)及THUNDER GEIST(サンダーガイスト)，看波捷的城為自己的居所，波捷當然非常憤怒，所以便以阿法羅拿(ファローラちゃん)去趕走他們，此時星史和瞬兵看見這個情況，便拔刀相助。

BATTLE DATA

勝利條件：敵全滅

自軍：BAANGAAN(バーンガーン)、阿法羅拿(ファローラちゃん) x 8、超級泰丹GX(グレートダ・ガーンGX)

敵軍：ARMOR GEIST(アーマーガイスト) x 1 HP：3300 EP：150
THUNDER GEIST(サンダーガイスト) x 1 HP：3300 EP：250



眼見我軍有八部阿法羅拿，別太過高興，因為阿法羅拿實在太過弱了，有沒有都是一樣。所以還是盡快把BAANGAAN和超級泰丹GX上前擊倒ARMOR GEIST及THUNDER GEIST，當然是使用圍攻吧。到最後要注意一點，便是不要以阿法羅拿作戰，因為機體的能力太差了。

TO BE CONTINUED……

TEXT BY MS

ブレス オブ ファイア IV BREATH OF FIRE うつろわざるもの

BREATH OF FIRE IV 不變的人



PS
生產：CAPCOM 發售日：發售中
內量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
RPG/MEM

終章——變化的人

旅程的完結

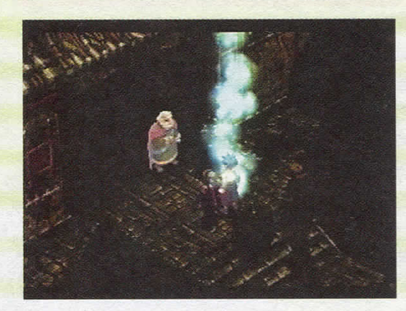
離開了阿斯達蘭的Ryu等人，就如艾莉娜所說繼續向應走的路進發，目的地就是帝都。在離開阿斯達蘭的當晚，眾人均在帳篷休息，Nina的心情特別顯得沈重，Ryu很明白她的心情，只好在旁安慰。另一方面、情緒低落的並不單是Nina，連Cray亦都是一樣。



翌日、一行人通過街道；向西北方去，再穿過索瑪之森便到達帝都。由原本很繁榮的帝都，已大不如前，整個都均變成廢墟，災情最嚴重的就是接近皇城的地方，雖然在那兒仍可看見士兵在把守，但傷兵卻四處都是，Ursula四周搜索結果在皇城門前，看見一隻與Won-Qu樣子差不多的神獸，正和帝國士兵們對抗中，可是牠一感到Ryu的來臨，牠立即跳到眾人面前展開攻擊，戰鬥立即展開，集合六人的力量將神獸打倒後，Ursula看見不遠處的傷兵就是她最尊敬的盧將軍，Ursula立即上前向他報告，已成功將龍帶回來，盧將軍強行站起來觀看Ryu，能夠看見擁有很強大光流的Ryu，盧將軍也感到很安慰。盧將軍對於人類們的行為向龍作出致歉，此時眾人都感到莫名其妙，原來盧將軍早就知道Ryu和Fou-Lu之間的關係，所以才這樣說，事後他吩咐Ursula帶領一行人到皇城內，並協助Ryu成為完全的神，於是Ursula與他道別後便跟隨大隊進入皇城，而盧將軍的氣力已盡，對他來說這個世界是屬於孩子們，再不是老兵的時代了。









一行人來到皇城結界，再次遇上神獸艾達，奇怪地牠今次來並不是阻止Ryu等人前進，還打算帶他們到皇城去，Ryu受到神獸的敬重，全因他是其主人Fou-Lu的分身，為了令主人成為完全，牠當然要協助Ryu。受到神獸的帶領；Ryu等人衝過了結界，終於來到皇城內。整座皇城總共有10層，分別是地上5層和地下5層，而且更有三種類不同顏色的封印，只要在城內取得解開封印的封印符，便可以順利地到達最底層。



一行人經過庭園進入皇座室，突如其來的攻擊分別使到在Ryu身邊的Cray和Nina倒地，原來那是由Ryu的另一半Fou-Lu所發出的，Ryu見同伴們都昏倒，他只好一人行到Fou-Lu面前，他假裝願意成為Fou-Lu之一，並慢慢接近他，就在兩方最接近的位置，Ryu乘機向他揮劍，怎料到在Ryu面前的Fou-Lu只不過是一個影子來，看來Fou-Lu早就有準備。



Fou-Lu吩咐Ryu到最初之地去，那就是他們二人被召喚的地方，此時Nina等人已甦醒過來，原來剛才Fou-Lu的一擊只不過是令眾人不能動彈，現在他們均回復過來，便決定到召喚之地去。

神與人

眾人穿過皇座後方的通道，乘上昇降機便來到召喚之地。由皇城出來後發覺天色已達黃昏時份，景色相當迷人。Fou-Lu正獨自站在祭壇上等待，等待自己的半身，Nina正打算前往接近Fou-Lu時卻受到Ryu攔截，Ryu決定由自己一人上前，Fou-Lu將自己和Ryu的由來告訴給眾人聽，並因見到Ryu與「變化的人」一起而感到不滿，從而雙方都戰鬥起來，可是雙方的實力可謂旗鼓相當，因為大家都擁有同一條件，就是大家都是「不變的人」，戰鬥維持了一會Ryu終於被Fou-Lu的光打倒，Nina看見他有危險便立即走到他的身旁，並使出回復魔法令Ryu回





復體力，不單這樣，連Cray、Master、Ursula和Scias也一同前來，Fou-Lu看見他們這麼團結將自己感受到的事告訴Ryu，此時二人便進入回想的狀態，兩者的光流正在流動著。Fou-Lu不停地向Ryu詢問他所見到的人類是否多麼愚蠢、多麼殘忍，可是只有一個答案：「或許…」(選：そうかも知れない)

就在Fou-Lu作最後的一問時，Ryu想了又有想，正想上前回答之際，Nina向將自己對這世界的心聲說出，Fou-Lu聽到她所說的「愛」，立即大笑起來，因為當他回想到瑪美的事便更加憤怒，雖然身為半身的Ryu明白到Fou-Lu的絕望感受，但是並不所有人都是這樣的(選：そうなんこと、ない)，因此Ryu拒絕了他，受到自己半身的拒絕，Fou-Lu立即變身成Tyrant向Ryu等人攻擊，戰鬥立即開始，Ryu同樣以Kaiser來迎擊，集合了六人的力量，Fou-Lu最後都是不敵，可是Fou_lu還未死心，還使出最大的力量來對付Ryu，他變化成一條白色像人龍般的龍，不論其攻擊力或是防彈力均比之前的Tyrant強，



經過一番苦戰之後Ryu終於獲得勝利，這時的Fou-Lu才知道迷惑的是他自己。就是這樣Fou-Lu返回Ryu的體內，與Ryu二合為一。這個時候…一直與Nina一起的Ryu，其氣息已經改變，再不是她所認識的Ryu。

在這個時候，Ryu才真正明白Fou-Lu的一切，「不變的人」在這世界的確是合不來的，因此他決定將神捨棄，就如迪絲所希望般，於是眾人離開祭壇；站在遠方的一角，Ryu運用全身的力量將「神」捨棄，從此龍再不存在這個世界，而Ryu亦失去所有力量繼續他的人生。在阿斯達蘭的尤達感覺到「不變的人」消除後，並不感到可惜，因為他會再造。變回原來樣貌的Ryu返回Nina身邊，令到她非常高興。而Master則打算留在此地，看看人類之後會變成怎樣，再加上迪絲已不再討厭留在盔甲裡，至於帝國亦完結，餘下的就只有等待人類再度建設。Ursula仍繼續播在帝都找尋盧將軍的下落，Cray與握手道別後便與Ryu和Nina三人返回東則大陸去，發生了這些事情，就好像在最初時已經知道般，世界的改變…沒有神…那會變成怎樣…雖然現在大家都不知道，但Nina相信這一定會沒問題的。



BAD ENDING

在Ryu與Fou-Lu交談的最後一幕中，玩者選擇不同的選項，會影響以後的故事結局，換句話說即是有兩個ENDING，當以在前文中所選擇的選項是Good ENDING，若玩者是選擇另一個選項，除了不用與Fou-Lu變身的龍戰鬥外，更會進入Bad ENDING，並且必須與Nina等人進行戰鬥。

古龍位置

在BOF IV的世界中，不計人龍在內，總共有七條古龍，基本上Ryu從EVENT中只能取得風龍的力量，其餘的六條古龍則要靠玩者自己尋找，現在就告訴大家牠們的位置啦！



風龍——Larwi

召喚技：大天聖

解說：棲身於高空的風龍，其「大天聖」對不死系敵人大為有效。

位置：在第二章的阿魯加爾神殿中，從EVENT取得。



泥龍——Nosto

召喚技：大泥流

解說：棲身於泥海內的泥龍，其「大泥流」不單帶有土屬性，而且對火及風屬性敵人極為有效。

位置：在第三章後，到泥霸北面的「泥龍之崖(即初次遇上泥龍的地方)」。



砂龍——Junar

召喚技：大突擊

解說：棲身於沙漠的砂龍，其「大突擊」還會追加異常反應。

位置：在第三章後，在砂船移動MAP中(尤古町~捷特的道路上)內的細小綠洲。



草龍——Ta-Pu

召喚技：大回復

解說：棲身於大草原的草龍，其「大回復」不單能回復己方全員的HP，連異常都能一一治理。

位置：在第三章後，到「黃金平野」上搜索，跟隨發光小鳥的前進便會遇上(草龍會以半透明的狀態)。



樹龍——Ken-Jyu

召喚技：最大防衛

解說：棲身於樹林裏的樹龍，「最大防衛」就如其名一樣，在1回合內所有攻擊無效化。

位置：在第三章後，由關所到尤古的途中，進入隱藏AREA MAP便會出現分支。



海龍——Abyto

召喚技：大海流

解說：棲身在深海的海龍，「大海流」除了有風和水的屬性，還會追加封鎖對方行動的效果。

位置：在第三章後，在海上移動時將船駛向火之山島以東的岩石帶，然後進行探索。



岩龍

召喚技：大特異點

解說：棲身在岩石上的岩龍，其「大特異點」的威力十分驚人。

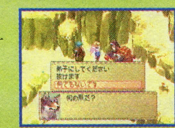
位置：在第三章中段，從運河內的勞動員中取得「石切り場」情報，便會在運河與柏古村之間出現隱藏路，並在那兒找到岩龍的住所。

各傳承師的位置

傳承師——Ralf（ラウルフ）

所在地：古洛克之谷

能成為弟子的時間：第一章



傳承師——史多魯（ストル）

所在地：賊子的山洞

能成為弟子的時間：第一章受瑪洛古依賴捉賊子後，直到哈絲比特町之前。（註：若玩者在第一章到了哈絲比特町的話，就永遠不能在賊子的山洞內遇上他，即是說在第三章時是不能遇上他的。）



傳承師——奧娜（ウナ）

所在地：夫尼之里的族長家2樓

能成為弟子的時間：在第二章穿過柏奧捷森林後



傳承師——芝姆（ンジョモ）

所在地：亞姆之沼東則的分支點

能成為弟子的時間：在第二章通過亞姆之沼後



傳承師——Momo（モモ）

所在地：雲迪亞的風車小屋

能成為弟子的時間：在第二章到雲迪亞時

解說：住所不定，現無職業，現在好像住在雲迪亞，她時常給別人一個感覺，就是在別的世界來的人。



傳師——千古村長老（チェクの長老）

所在地：千古村

能成為弟子的時間：在第3章完結後



傳承師——瑪洛古（マーロック）

所在地：西尼斯達町的瑪洛古家

能成為弟子的時間：在第3章完結後

解說：在東大陸的沙漠地帶活躍之富豪商人，擁有很精明的頭腦，並以販賣砂船為生。



承師——古拉克（クランク）

所在地：尢古町

能成為弟子的時間：在第3章出航之後



傳承師——基斯魯（ギョシル）

所在地：烈普

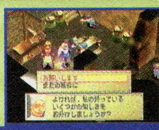
能成為弟子的時間：第3章



傳承師——莉達（リタ）

所在地：西尼斯達孤兒院

能成為弟子的時間：第3章到達烈普後



傳承師——佳（カーン）

所在地：沙魯迪島

能成為弟子的時間：通過沙魯迪島後

解說：是一個追求強者的流浪漢，亦是被瑪洛古收購回來的保鏢，當他遇上Ryu一行人時，因受到挫折而出外修行。



傳承師——巴迪魯（ババデル）

所在地：山小屋

能成為弟子的時間：第3章

解說：佳在西大陸的中央，在山中自建小屋的男子。曾是帝國將軍的他，因厭倦戰鬥而退出軍隊。



角色固有的Will

名稱	角色	效果	發動條件	發動率	備考
羅刹	Scias	當HP為1／8以下時，就會自動發動背水の陣(在每次戰鬥中只會發生一次，而這只會於氣絕或沒有結界時發生)	回合開始時，HP為最大值的1／8以下，同時利用攻擊指令或體術系的Skill作攻擊	100%	每一次戰鬥只發生一次
かばう	Cray	與傳承師的かばう一樣	與傳承師的かばう一樣	25%	與傳承師共用時，便會判定為2次（傳承師→Cray）
ガッツ！	Ursula	與傳承師的ガッツ一樣	與傳承師的ガッツ一樣	第一次50%、第二次或以後10%	與傳承師共用時，便會判定為2次（傳承師→Ursula）
ファイト	Nina	此回合的HP只有1／4以下的其中一位玩者，後衛便會利用PL回復HP（1／2倍的りフラル）	回合完結前，Nina在後衛	25%	可回復HP的只限所有前衛角色
えんごしゃげき	Master	Master在後衛時，在該回合的所有攻擊完結後，便會進行通常物理攻擊，而對象是隨機從敵人中選擇出來	回合完結前，Master在後衛	6.25%	—

各Skill學習條件

Ralf

認可條件：—

Skill	條件
つむじ風	Combo之Hit數5
お立ちだい	Combo之Hit數10
マジックボール	Combo之Hit數15
ほむらばしら	Combo之Hit數20

史多達

認可條件：全部所有金錢（OZ也可以）

Skill	條件
ぬすむ	所持道具（除重要的物品）種類達80
チキンアタック	所持道具（除重要的物品）種類達120

奧娜

認可條件：TOTAL DAMAGE超過1000

Skill	條件
ぶんどり	TOTAL DAMAGE為1500
スーパーコンボ	TOTAL DAMAGE為3000
あばれる	TOTAL DAMAGE為10000

妖精芝姆

認可條件：在共同體中已興建一所房屋

Skill	條件
ばくげき	共同體之人口達8人
みんなげんき	共同體之人口達12人
バドルソング	共同體之人口達16人
ダンスマカブル	共同體之人口達20人

Momo

認可條件：—

Skill	條件
スプレー	遊戲時間超過25小時
草むしり	遊戲時間超過30小時
オラクル	遊戲時間超過40小時
からにこもる	遊戲時間超過50小時

千古村長老

認可條件：與2位或以上的古龍見面

Skill	條件
魔法タメ	擊敗敵人種類超過70
結界	擊敗敵人種類超過85
セブンスセンス	擊敗敵人種類超過100

瑪洛古

認可條件：取得Rank 5「そうとうのお宝」以上的Trade Item

Skill	條件
おまじない	取得Rank 6「フダつきのお宝」以上的Trade Item
ひとりじめ	取得Rank 8「生え抜きのお宝」以上的Trade Item
ルーレット	取得Rank 10「お宝の中のお宝」以上的Trade Item

古拉克

認可條件：Combo Hit數超過25

Skill	條件
メガホン	Combo Hit數超過30
くうき撃ち	Combo Hit數超過40
せんぎり	Combo Hit數超過50
滅殺	Combo Hit數超過70

基斯魯

認可條件：釣魚分數達3000

取得Item	條件
水のゆびわ	釣魚分數達4000
たくみのさお	釣魚分數達6000
きわめのさお	釣魚分數達9000

莉達

認可條件：其中一位角色裝備着「けんやく」的Will

Skill	條件
おいのり	Ryu的Level超過20
神擊	Ryu的Level超過25
大防御	Ryu的Level超過30
ベネディクション	Ryu的Level超過35

佳

認可條件：不再被佳追趕

Skill	條件
気合ため	戰鬥回數超過300次
おたけび	戰鬥回數超過400次
散烈拳	戰鬥回數超過500次
りきむ	戰鬥回數超過600次

巴迪魯

認可條件：得到巴迪魯以外的傳承師認可

Skill	條件
みねうち	使出一擊超過3000以上的Damage度攻擊
カウンター	使出一擊超過5000以上的Damage度攻擊
シャドウウォーク	使出一擊超過5000以上的Damage度攻擊
カクゴ	使出一擊超過12000以上的Damage度攻擊

釣魚可謂遊戲中最大的Mini Game，玩者只要持有魚竿和魚餌，可到釣魚場進行遊戲。基本上遊戲有11個釣魚場，分佈在世界各地，有很多時候玩者必須要向村民或其他地方取得釣魚場的情報才能進入。而釣回來的魚是甚有用途，有用來作物品交換；有當道具使用，不過不同的魚就會有不同用途，而且每個釣魚場均不同的魚生活，而魚共有30條，玩者要慢慢釣。



グミフィッシュ
- 最大持久力 30
- 最大SIZE 30
- 取得POINT 80
- 居住地點：川のつり場1、みずうみのつり場1、川のつり場2、みずうみのつり場3、チャンバのつり場
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



ピラニー
- 最大持久力 60
- 最大SIZE 40
- 取得POINT 150
- 居住地點：みずうみつり場1、・みずうみつり場2
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



ビッグマウス
- 最大持久力 80
- 最大SIZE 60
- 取得POINT 200
- 居住地點：みずうみつり場1、みずうみつり場2
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



ブルーギル
- 最大持久力 70
- 最大SIZE 50
- 取得POINT 250
- 居住地點：みずうみつり場1、みずうみつり場2
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



あゆ
- 最大持久力 45
- 最大SIZE 25
- 取得POINT 150
- 居住地點：川のつり場1、川のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



ブラウン
- 最大持久力 100
- 最大SIZE 70
- 取得POINT 250
- 居住地點：川のつり場2、川のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



ラージマウス
- 最大持久力 120
- 最大SIZE 70
- 取得POINT 300
- 居住地點：みずうみのつり場2、みずうみのつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



エンジェル
- 最大持久力 70
- 最大SIZE 30
- 取得POINT 250
- 居住地點：みずうみのつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



ヤマメ
- 最大持久力 90
- 最大SIZE 40
- 取得POINT 200
- 居住地點：川のつり場1、川のつり場2、川のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



レインボー
- 最大持久力 120
- 最大SIZE 70
- 取得POINT 350
- 居住地點：川のつり場1、川のつり場2、川のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



ブルキャット
- 最大持久力 150
- 最大SIZE 80
- 取得POINT 380
- 居住地點：川のつり場3、・チャンバのつり場
- 必要魚餌：トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



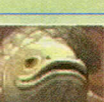
火星ダコ
- 最大持久力 150
- 最大SIZE 70
- 取得POINT 350
- 居住地點：みずうみにつり場1、みずうみにつり場2、みずうみにつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



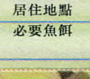
ドラード
- 最大持久力 160
- 最大SIZE 90
- 取得POINT 400
- 居住地點：みずうみにつり場2、みずうみにつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/とのさまがえる



ジャケ
- 最大持久力 170
- 最大SIZE 140
- 取得POINT 400
- 居住地點：川のつり場2、川のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/とのさまがえる



バラムンディ
- 最大持久力 200
- 最大SIZE 200
- 取得POINT 700
- 居住地點：みずうみにつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/とのさまがえる




スタージョン
- 最大持久力 230
- 最大SIZE 220
- 取得POINT 700
- 居住地點：川のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/とのさまがえる



グミフロート
- 最大持久力 45
- 最大SIZE 30
- 取得POINT 80
- 居住地點：海のつり場1、海のつり場2
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



トベータ
- 最大持久力 60
- 最大SIZE 35
- 取得POINT 150
- 居住地點：海のつり場1、海のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



イシムペスラ
- 最大持久力 80
- 最大SIZE 50
- 取得POINT 200
- 居住地點：海のつり場1、サルディンのつり場
- 必要魚餌：・スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



サンパソウ
- 最大持久力 80
- 最大SIZE 30
- 取得POINT 200
- 居住地點：サルディンのつり場
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



シーマウス
- 最大持久力 75
- 最大SIZE 70
- 取得POINT 280
- 居住地點：海のつり場2、海のつり場3
- 必要魚餌LV：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



ペベタ
- 最大持久力 80
- 最大SIZE 50
- 取得POINT 280
- 居住地點：海のつり場2、海のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



タイタン
- 最大持久力 120
- 最大SIZE 70
- 取得POINT 300
- 居住地點：海のつり場1
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



タコ
- 最大持久力 150
- 最大SIZE 80
- 取得POINT 350
- 居住地點：海のつり場2、海のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



カツオ
- 最大持久力 150
- 最大SIZE 120
- 取得POINT 400
- 居住地點：海のつり場2、海のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/トップ/ミノー/カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



チヌーク
- 最大持久力 170
- 最大SIZE 70
- 取得POINT 400
- 居住地點：サルディンのつり場
- 必要魚餌：スピナ/スプン/カエル/ワーム/とのさまがえる



ガンチ
- 最大持久力 200
- 最大SIZE 140
- 取得POINT 450
- 居住地點：海のつり場3
- 必要魚餌：スピナ/スプン/とのさまがえる



ホーンドマリーナ
- 最大持久力 200
- 最大SIZE 190
- 取得POINT 500
- 居住地點：海のつり場2
- 必要魚餌：スピナ/スプン/カエル/ワーム/とのさまがえる



いさな
- 最大持久力 255
- 最大SIZE 250
- 取得POINT 999
- 居住地點：海のつり場2
- 必要魚餌：カエル/ワーム/スプーン/とのさまがえる



アケロン
- 最大持久力 120
- 最大SIZE 50
- 取得POINT 300
- 居住地點：チャンバのつり場
- 必要魚餌LV：とのさまがえる

魚的用途表

名稱	效果	對象
グミフィッシュ	回復HP50	己方／敵方一人
ピラニー	回復HP150	己方／敵方一人
ビッグマウス	回復HP500	己方／敵方一人
ブルーギル	使用水屬性攻擊減少對手HP100	敵方一人
あゆ	回復AP5	己方／敵方一人
ブラウン	防御力＋20%	己方／敵方一人
ラージマウス	回復HP 1200	己方／敵方一人
エンジェル	氣絕後作出回復（HP最大值之1／2）	己方一人
ヤメメ	回復AP10	己方／敵方一人
レインボー	攻擊力＋50%	己方／敵方一人
ブルキャット	グレイブ	敵方全體
火星だこ	己方、敵人之補助魔法全部無效	己方＋敵方全體
ドラード	回復HP800	己方／敵方全體
ジャケ	回復AP30	己方／敵方全體
バラムンディ	解除氣絕、回復所有異常狀態、HP全回復	己方／敵方一人
スタージョン	前衛、後衛全體75%機會復活	己方全體
グミフロート	回復HP50	己方／敵方一人
トベータ	回復HP100、回復異常狀態（100%回復睡眠、80%回復混亂／興奮、30%回復盲目、50%回復中毒）	己方／敵方一人
イシムペスラ	治毒	己方／敵方一人
サンバソウ	氣絕後75%回復HP至1	己方一人
シーマウス	回復HP400	己方／敵方一人
ペベタ	除氣絕外、回復所有異常狀態	己方／敵方一人
タイタン	回復AP30	己方／敵方一人
タコ	50%令敵人全體盲目	敵方全體
カツオ	HP全回復	己方／敵方一人
チヌーク	回復AP100	己方／敵方一人
ガンチ	ディザスター	敵方全體
ホーンドマリーナ	回復HP1500	己方／敵方全體
いさな	解除氣絕、回復所有異常狀態、HP全回復	己方／敵方全體
アケロン	50%令敵人與前衛中毒	敵方全體＋前衛

在遊戲中玩者會通過不同大小的村莊和城鎮，究竟那兒有甚麼武器或道具買？這對於遊戲進行時是非常重要，以下的就是各村莊和城鎮的商店價目表。

沙拉爾町

宿屋費用	30 Z/ 每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
しずく	4 Z
薬草	20 Z
毒消し	12 Z
目薬	14 Z
気つけ薬	250 Z
木のさお	50 Z
かえるちゃん	20 Z
ストレート	20 Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
トネリコの杖	230 Z
皮よろい	220 Z
バンダナ	30 Z
はちがね	90 Z
せいれい石	1000 Z

查巴町

宿屋費用	全免/ 每晚
雜物屋	
貨品名稱	**價格**
ボウイナイフ	150 Z
トネリコの杖	230 Z
皮よろい	220 Z
はちがね	90 Z
薬草	20 Z
毒消し	12 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	250 Z

基利亞村

宿屋費用	免費
道具屋	
道具名稱	**價格**
ショートソード	480 Z
トネリコの杖	230 Z
皮よろい	220 Z
はちがね	230Z
皮のこしまき	220 Z
薬草	20 Z
気つけ薬	250Z
火薬玉	100Z

西尼斯達

宿屋費用	50Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
薬草	20Z
毒消し	12Z
目薬	12Z
はなせ草	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z
木のさお	50Z
フローティング	20Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
スクラマサクス	1200Z
魔法のステッキ	800Z
鉄バット	1000Z
皮のこしまき	320Z
くさりかたびら	600Z
はちがね	90Z
ガラスのドミノ	220Z
せいれい石	1000Z

哈絲比特町

宿屋費用	50Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
薬草	20Z
元氣玉	100Z
毒消し	12Z
目薬	14Z
はなせ草	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z
火薬玉	100Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
スクラマサクス	1200Z
魔法のステッキ	800Z
鉄バット	1000Z
皮のこしまき	320Z
くさりかたびら	600Z
クレイプケープ	730Z
ガラスのドミノ	220Z
せいれい石	1000Z

阿斯達蘭（第一章）

道具屋	
道具名稱	**價格**
薬草	20Z
元氣玉	100Z
毒消し	12Z
目薬	14Z
はなせ草	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
キュイラス	840Z
クレイプケープ	730Z
ガラスのドミノ	220Z
フルフェイス	450Z
オーラリング	500Z
ダイアのうでわ	500Z
スカラベ	300Z
せいれい石	1000Z

露迪亞町

道具屋	
道具名稱	**價格**
カッツバルゲル	1800Z
リードバトン	1600Z
キュイラス	840Z
クレイプケープ	730Z
フルフェイス	450Z
薬草	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z

捷特之町

宿屋費用	100Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
薬草	20Z
毒消し	12Z
目薬	14Z
はなせ草	20Z
木のさお	50Z
フローティング	20Z
かえるちゃん	20Z
ストレート	20Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
キュイラス	840Z
クレイプケープ	730Z
フルフェイス	450Z
ロングブーツ	550Z
オーラリング	500Z
ダイアのうでわ	500Z
スカラベ	300Z
せいれい石	1000Z

夫尼之里

宿屋費用	免費
道具屋	
道具名稱	**價格**
カッツバルゲル	1800Z
リードバトン	1600Z
スパイクロッド	2200Z
レンジャースーツ	1500Z
せいどうのたて	380Z
薬草	20Z
火薬玉	100Z
水玉	100Z

雲迪亞

宿屋費用	200Z／每晚
武器屋	
武器名稱	**價格**
バスタードソード	3200Z
エアブランチ	3600Z
メイス	3300Z
つらぬきまる	4500Z
スケイルメイル	2100Z
まどうしのローブ	2300Z
カクテルドレス	2500Z
ロングブーツ	550Z

千古村

宿屋費用	免費
道具屋	
道具名稱	**價格**
バスタードソード	3200Z
エアブランチ	3600Z
メイス	3300Z
ラメラーアーマー	2700Z
まどうしのローブ	2300Z
薬草	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z

關所

宿屋費用	免費

尤古町

宿屋費用	100Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
クレイモア	5200Z
風使いの杖	5000Z
クォータスタッフ	5000Z
馬上筒	3200Z
ブリガンダイン	4800Z
きんぼう着	4500Z
元氣玉	100Z
気つけ薬	250Z

烈普村

宿屋費用	50Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
薬草	20Z
元氣玉	100Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z
木のさお	50Z
ぎんのスピナ	20Z
ツイスト	20Z
ポッパー	20Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
アーマーペイン	7200Z
バトリングロッド	7000Z
石火矢	5000Z
フルプレート	6000Z
風のころも	6500Z
ロングブーツ	550Z
パンプス	800Z

哥斯亞村

宿屋費用	100Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
フェザーソード	9600Z
ルーンスタッフ	8000Z
ボーンスパッド	9400Z
火炎銃	9000Z
防弾チョッキ	7200Z
ブリザードメイル	9300Z
元氣玉	100Z
気つけ薬	250Z

池高亞村

道具屋	
道具名稱	**價格**
サスペンド	80Z
かえるさん	80Z
テール	80Z
元氣玉	100Z
毒消し	12Z
気つけ薬	250Z
ばんのう薬	100Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
フェザーソード	9600Z
ルーンスタッフ	8000Z
ボーンスパッド	9400Z
大筒	6800Z
シルバーメイル	6800Z
マグマのよろい	9300Z
ノクトゴーグル	3000Z
ポイゾンガード	2500Z

柏古村

宿屋費用	100Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
ミスリルアーマー	8000Z
ウルブスキン	9500Z
元氣玉	100Z
毒消し	12Z
目薬	14Z
はなせ薬	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z

阿斯達蘭（第四章）

宿屋費用	30Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
元氣玉	100Z
毒消し	12Z
目薬	14Z
はなせ草	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z
なまずのいかり	500Z
ドメガ爆弾	800Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
ダマスカスソード	14500Z
ダマスカスメイル	23000Z
ダマスカスヘルム	11000Z
バリアリング	5000Z
光のうでわ	5000Z
タリスマン	3000Z
せいれい石	1000Z

帝都

宿屋費用	30Z／每晚
道具屋	
道具名稱	**價格**
元氣玉	100Z
毒消し	12Z
目薬	14Z
はなせ草	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	250Z
必殺の炎	700Z
サンダークラッカー	1200Z
武器屋	
武器名稱	**價格**
バルバロッサ	18000Z
めぐみの杖	12000Z
デスペラード	20000Z
神火飛矢	24000Z
ディアナのドレス	13000Z
ミストアーマー	40000Z
コンバットブーツ	5000Z
スパッツ	9000Z

真重屬魔法

重屬魔法就是利用兩種或以上的不同屬性之魔法組合而成的魔法，至於「真重屬魔法」又是甚麼？「真重屬魔法」是魔法中最強的一種，除了要達成3連combo外，更需要使魔法rank達最高點，而且還需要連同龍言語魔法一起使用，條件較為苛刻。

例子、一

首先在戰鬥時Ryu變身成火屬性的龍狀態，接著在下回合，由Cray使出rank 1的土系魔法「ブーレイ」，之後Ursula使出rank 2的炎系魔法「パターマ」，從而使魔法變成rank3的「マクナ」，最後由Ryu使出rank 3的龍言語魔法「火炎」，將魔法rank再度提升變成「真重屬魔法」的「スーパーノヴァ」。



例子、二

同樣在戰鬥最初時Ryu變身成土屬性的龍狀態，接著的回合，由Scias使出rank 1的冰系魔法「レイガ」，之後Cray使出rank 2的土系魔法「ブレタ」，從而使魔法變成rank3的「テンペスト」，最後由Ryu使出rank 3的龍言語魔法「波土破」，將魔法rank再度提升變成「真重屬魔法」的「カタストロフ」。



例子、三

首先在戰鬥時Ryu變身成風屬性的龍狀態，接著在下回合，由Ursula使出rank 1的火系魔法「バダム」，之後Nina使出rank 2的炎系魔法「シェーザ」，從而使魔法變成rank3的「ドメガ」，最後由Ryu使出rank 3的龍言語魔法「牙流風」，將魔法rank再度提升變成「真重屬魔法」的「テラブレイク」。



瑪利哥屋

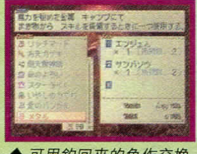
「釣魚」除了能取得釣魚Point外，更可以利用釣回來的魚作道具之用，不過牠們還有一個用處，就是到瑪利哥屋（マローニ屋）作交換ITEM之用。毫無疑問利用釣回來的魚來交換ITEM，是對遊戲進行時有很大的幫助，問題是這些瑪利哥屋是在那兒和有甚麼ITEM可以換呢？這點玩者可不用擔心，因為以下的文章將會解答這些問題。

瑪利哥屋在何處？

今集的瑪利哥屋的位置與前作完全不同，玩者不用在釣魚場上釣上瑪利哥來進入瑪利哥屋，因為今集的瑪利哥屋就設置在町內，非常方便。通常這些瑪利哥屋均會由魚人當老闆的，很容易辨認。



◆ 瑪利哥屋



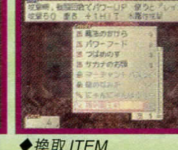
◆ 可用釣回來的魚作交換

瑪利哥屋的優惠

當玩者每次惠顧瑪利哥屋時，便會得到一張Point card，它會根據玩者所惠顧的東西而打印，只要使Point card集齊所有印記便可以利用它來換取一些更珍貴的ITEM，而這Point card是所有瑪利哥屋都能使用。



◆ Point card



◆ 換取ITEM

瑪利哥屋shop list

沙拉爾町

ITEM	交換的魚類和數目
ひょうがのかけら	ベベタ×3
ドメガ爆弾	ダイダン×3
サンダークラッカー	タコ×3
特攻薬	カツオ×1、タコ×1、ダイダン×1
竜のウロコ	カツオ×1、タコ×1、ダイダン×1
必勝はちまき	カツオ×1、タコ×1、ダイダン×1
月のしずく	ホーンドマリーナ×1、ダイダン×1、ベベタ×1
メタル	シーマウス×3

捷特町

ITEM	交換的魚類和數目
ガイアクロー	あゆ×5
ルビーセプター	ヤマメ×5
ブロードサード	レインボー×2、ヤマメ×2、あゆ×2
フレイル	ラージマウスz×3、火星だこ×3、ビッグマウス×3
スニークシューズ	レインボー×3、ブラウン×6
ガラスのくつ	レインボー×3、ブラウン×6
メタル	グミフィッシュ×5

雲迪亞

ITEM	交換的魚類和數目
きんのスピナ	イシムベスラ×1、トベータ×2
ナザンワーブラー	イシムベスラ×1、トベータ×2
ペンシル	イシムベスラ×2
サスペンド	イシムベスラ×2
かえるさん	トベータ×3
テール	トベータ×3
たけさお	タイラン×2
メタル	グミフィッシュ×5

關所

ITEM	交換的魚類和數目
サイズ	グミフィッシュ×10、グミフロート×10
おハシ	火星だこ×2、タコ×2
連発銃	ホーンドマリーナ×1、カツオ×3
ギガンテス	チヌーク×2、タイタン×6
ファイナルブロー	チヌーク×2、タイタン×6
フォースアーマー	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、ベベタ×5
ホーリーローブ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、タコ×5
メタル	シーマウス×3

烈普町

ITEM	交換的魚類和數目
プラチナのスピナ	ブラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
ダンサー	ラージマウス×1、ブルーギル×1、ピラニー×1
スウィッシャー	ブラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
ディープダイブ	ラージマウス×1、ブルーギル×1、ピラニー×1
かえるどの	ブラウン×1、ヤマメ×1、あゆ×1
グラブ	ラージマウス×1、ブルーギル×1、ピラニー×1
とびまるのさお	ジャケ×2、ドラード×2、火星だこ×2
メタル	ビッグマウス×3

池高亞村

ITEM	交換的魚類和數目
パルアリング	ジャケ×1、レインボー×2、ブラウン×4
光のうでわ	火星だこ×2、ブルーギル×2、ピラニー×4
タリスマン	ジャケ×1、レインボー×2、ブラウン×4
アストラルガーブ	ドラード×1、ラージマウス×4、ビッグマウス×6
ソリッドガーブ	ドラード×1、ラージマウス×4、ビッグマウス×6
ソウルリング	スタージョン×1、ジャケ×2、ブルキャット×2
女神のなみだ	スタージョン×1、ジャケ×2、ブルキャット×2
メタル	ビッグマウス×3

阿斯達蘭

ITEM	交換的魚類和數目
リッチマード	エンジェル×5、サンパソウ×5
方天ガゲキ	いさな×1、パラムンディ×1、ドラード×3
飛天雷神槍	いさな×1、スタージョン×2、パラムンディ×2
命のよろい	いさな×1、スタージョン×2、ブルキャット×3
スターライト	いさな×1、アケロン×8
いやしのうでわ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、チヌーク×1
愛のうでわ	ホーンドマリーナ×1、ガンチ×1、チヌーク×1
メタル	エンジェル×1、サンパソウ×1

全店共通

ITEM	交換CARD數目
魔法のかけら	3
パワーフード	3
つばめのす	3
サカナのお頭	3
マーチャントパス	25
竜のなみだ	50
にゃんにゃんぼう	75
羅刹覇王剣	99

共同體

當完成了第二章的「王者之劍」EVENT後，玩者便能夠在這夢中世界製作自己的村莊。在這個通稱為「共同體」的地方，玩者必需時常留意妖精們的一舉一動，從而讓她們建立一個美好的村莊。

養育基礎第一章



首先玩者必須在帳篷內與站在旁的妖精交談，便可以進入共同體。共同體的時間會因玩者戰鬥的回數而定，換言之，玩者在離開共同體開始，共同體就會根據戰鬥回數而作時間運行，假若玩者已進行數十多場戰鬥後進入共同體時，整個共同體就會變得與之前的完全兩樣。

初步計劃



在最初時在共同體內居住的妖精並不多，為了要建立一個屬於自己的村莊，先要她們懂得如何去生存，當然妖精和人一樣沒有食物就會餓死，因此在初期玩者應吩咐她們進行狩獵，找足夠的食物供給自己。

妖精們的特性

妖精就是協助玩者在共同體中建設村莊的人，她們會根據玩者的決定作任何事，如狩獵、開拓土地等等。不過每一位妖精都有自己的特性，並不是每件事情都做得來，所以玩者必須在決定選擇妖精進行任何工作時，觀察清楚妖精的能力，基本上妖精共有三種能力顯示和四種不同性格，若能分配得適當，就能事半功倍。

妖精能力和性格解說

HP——即是妖精的體力，若HP高的話，就代表適合當勞動力高的工作，如開拓土地。

INT——即是妖精的智慧，INT越高就適合於文化系的工作，如開設新職業。

SENSE（センス）——即是妖精的SENSE，SENSE越高就越適合藝術系的工作。

認真（まじめ）——正如其名，為了做事認真，很多時會達到好的效果。

普通（ノーマル）——幹出來的東西沒有甚麼令人驚人，成績平平，總算能信任。

懶惰（なまけもの）——工作速度較慢，馬馬夫夫。

古怪（かわりもの）——完全不知她要幹甚麼，但有時會有意外的驚喜。



揭示板

在進入共同體時，玩者能夠在村門前找到一塊揭示板，這個揭示板會將共同體內所發生的事項貼出來，讓玩者清楚了解妖精們的狀態，不論是有妖精出生或死亡，均會在這揭示板上一一貼出。

妖精出生條件

以最初的妖精人數來說，很難可以作開拓土地的工作，所以多是前往當狩獵（狩り），為了增加妖精的人口，時間是必要的，要誕生一位妖精需時約10場戰鬥時間，即是說玩者只需戰鬥回數達10次以上，就會有一位妖精誕生，不過若出現食物不足的情況另作別論。



另外、妖精總共有51人，不過當共同體的妖精人數達到20人時，就不會再有妖精出生，而且妖精出生時的能力值全是隨機抽出，所以玩者是無法控制。

養育基礎第二章

當解決進食的問題以及人手問題時，便可以開始第二部的工作，那就是先開拓新的土地，不過由於在最初時已有兩塊土地已預設好，所以可以暫時不用開拓新土地，反而要建設屋子了。

土地



開拓新土地並不單需要玩者的戰鬥回數，還要看妖精個人的HP，因此負責開拓新土地的妖精，其HP不可以過少，否則就不能達良好的效果。只要其妖精的開拓能力越高，所需要的戰鬥回數就越少，玩者可參考下列算式：

計算方法：開拓LV－負責妖精的開拓能力之總和＝所需戰鬥回數

屋子

開拓屋子與開拓土地一樣，需要玩者的戰鬥回次和負責興建屋子的妖精HP，興建一間屋子的基本值為20，那麼玩者可計算一下，要多場戰鬥才能興建一間屋子（與開拓土地的算式一樣）。

玩者的指示



每當玩者給予指示後，妖精就會因應玩者的戰鬥回數進行工作，若玩者對妖精的工作進度不大滿意，可以在「がんばれ」指令中更改她們的工作進度，不過這樣會令食物的需求量更大。

攻略資訊港

養育基礎第三章

有人、有地、有屋之後，跟著的就是職業，為了令村子更繁榮，當然不少得商店存在。除了狩獵之外，其他職業均是需要整條村子的文化LEVEL，文化LEVEL是根據玩者的戰鬥次數和所有妖精的智力值來計算，所以妖精人數越多和戰鬥次數，其文化LEVEL自然會越高。

道具屋
文化LEVEL：15
就如一般城鎮中的道具屋，只要派遣1-3位妖精到道具屋便可以營業，不同性格妖精經營，其販賣的貨品亦會不同會。

武器屋
文化LEVEL：25
價格經常變化的武器屋，同樣可派遣1-3位妖精來營業。

傭兵
文化LEVEL：40
當玩者使用從師匠妖精芝姆中學得的「妖精魔法」時，在這兒經營的妖精就會在戰鬥時出來協助，但同樣會扣去經營的妖精的HP，嚴重的甚至死亡。

遊戲屋（遊び屋）
文化LEVEL：80
若是有三人經營遊戲屋，便會有三個不同的迷你遊戲共玩者玩，分別是「ケチャ」、「カードじゃんけん」和「名前変え」。

保險屋
文化LEVEL：90
就如現實世界買保險一樣，玩者與經營這家的妖精買保險，便可不用擔心全滅。當中有「逃定特約」、「逃定特約」、「AP特約」、「醫療特約」和「DRAGON特約」。

メタル屋
文化LEVEL：70
是販賣「メタル」的商店，不過其價格時常變動，由10 Z至250 Z不等。若是有三人經營這商店，更可以利用「メタル」來交換Item。

藝術家
文化LEVEL：60
與音樂家家類似，可看回一些EVENT圖片，圖片的數目會因戰鬥次數而增值，總共23張。

音樂家
文化LEVEL：50
可說是妖精的音樂團，她們能播放出遊戲內的音樂，每戰鬥4次就會增加1首，若完成遊戲一次更有音樂追加。

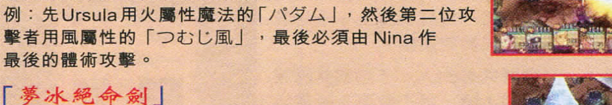
宿屋
文化LEVEL：20
若是派遣1位妖精來營業，就與普通的宿屋沒差別，但是派多2位妖精來營業的話，就可從中看到玩者的Play Data，總共59首。



探險家
文化LEVEL：30
到指定的地方進行探險，雖然擁有危險性(因死亡率很高)，但是卻能找到一些有用的道具。不過負責經營的妖精實行了探險指示後，就會離開了共同體直到回來為止，時間當時以玩者的戰鬥次數來計算。







隱藏體術組合



「火之鳥」

合成模式「火＋風＋Nina體術」
例：先Ursula用火屬性魔法的「バダム」，然後第二位攻擊者用風屬性的「つむじ風」，最後必須由Nina作最後的體術攻擊。



「夢冰絕命劍」

合成模式「風＋水＋Scias體術」
例：先Nina用風屬性魔法的「シーザ」，然後第二位攻擊者用水屬性的「つらら」，最後必須由Scias作最後的體術攻擊。



「ワータイガー」

合成模式「水＋土＋Cray體術」
例：先Scias用水屬性魔法的「レイガ」，然後第二位攻擊者用土屬性的「お立ちだい」，最後必須由Cray作最後的體術攻擊。



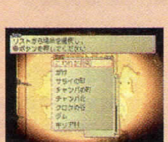
「反射擊ち」

合成模式「土＋火＋Ursula體術」
例：先Cray用土屬性魔法的「ブーレイ」，然後第二位攻擊者用火屬性的「バム」，最後必須由Ursula作最後的體術攻擊。

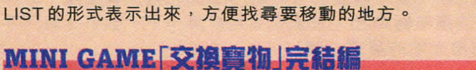


移動魔法

在第三章的捷特町中，與手持木偶布公仔的少女交談，便可從中取得「ヒュール」移動魔法的情報，此時便可以在WORLD MAP上按下SELECT掣，就可以以○掣決定隨意到達曾到過的地方，若在決定前按△掣，更可以將地方名以LIST的形式表示出來，方便找尋要移動的地方。



MINI GAME「交換寶物」完結編



在故事攻略中有提及過的「交換寶物」MINI GAME中，餘下的交換寶物對象，分別在蘇村和被破壞的砂船中，只要與這二人進行「交換寶物」，玩者的「寶物階級」便能達最高的rank 10，還取得「お宝の中のお宝」。



◆與蘇村內座在田野旁的人交換

◆被破壞的砂船中會有一位地鼠人出現

雲迪亞城下町的富貴人家

在雲迪亞城下町中，有一位富貴人家（其屋子很大），由於這家的主人沒有食具使用，因而感到很煩惱，這時玩者只要將在旅途中取得的「食具ITEM」送給他們的執事，就可以從中取得「メタル」作報酬。

交給食具ITEM	收取報酬
つまようじ	メタル×1
おハシ	メタル×2
ストロー	メタル×4
スプーン	メタル×8
フォーク	メタル×16



隱藏敵人

在姆古特岩壁中，利用Master的個人ACTION來進入一條狹窄的通道，內裡除了可取得「竜のなみだ」外，還有一隻隱藏敵人，它是位無頭騎兵。由於它只會在這兒出沒，所以不妨來挑戰一下。

有關GAME POINT



在MINI GAME中取得GAME POINT大家都知，但是不要以為GAME POINT是有增沒減，其實當玩者使用角色的個人ACTION時，就會有機會被減去GAME POINT，若是利用Ryu、Master和Ursula的個人ACTION，向人或樹木使用，即使能取得少量金錢和一些道具，但是每進行一次就會減去1 POINT，雖然減的數值不大，但是正所謂「積少成多」都是不要亂試。

完成遊戲OMAKE

當完成遊戲時玩者可作一次記錄，將完成遊戲的DATA記錄之後LOAD回此DATA開始遊戲，便會發覺Ryu等人還未進入皇城，此時在中央高地的被捨棄之村，有一個露天商店出現，而商店的經營者是前作BOF III的REI及TEEPO，在他們的商店能購入萬能形的魚餌，和一些貴重ITEM。此外，更可取得一把「サビた刀」，只要利用它打倒1000隻MONSTER，便會變成「千人切り」的武器。





TEXT：小璘

Marionette Company 2 Chu！

PS	製造商：Microcabin 發售日：發售中 售價：6800日圓 容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCKS(PlayStation) AVG／MEM／1人
DC	製造商：Microcabin 發售日：發售中 售價：6800日圓 容量：GD-ROM 7 BLOCKS(Dreamcast) AVG／MEM／1人

將機械的心捉住！

上期已為各位介紹過本作有關的人物、地方、遊戲玩法和流程等，今期就為各位列出6位女角的追求方法及條件，讓各位能夠與喜歡的女孩一起進入結局。不過要注意即使依照以下時間到達指定地方，也有可能見到有其他女孩在該地方內，這時玩者將需要與該地方的女孩談話，將有關該女孩的事件發生完畢，才能繼續發生想追求之女孩的有關事件的。

瑪蓮（マリン）

主角瑪蓮總共有6個不同的結局，她是眾多女角色中最難取得Good Ending，這是因為除了在遊戲中要涉及很多角色才會發動她的事件外，唯獨她才有的KIZUNA值亦是一個取得較好結局的重要原素。由於有關她的事件眾多，因此玩者一定要以第一時間進行每件事件，特別是在遊戲開始不久的事件。不過由於之前也曾提過KIZUNA值非常重要，所以玩者在準時發生事件之餘，亦要賺錢以購買瑪蓮所需之零件。另外也要不時與她溝通，來提高她的KIZUNA值，同時也可增加學生會發給學會的金錢。最後要留意瑪蓮的KIZUNA值一定要多於80才能得到Good Ending的。













事件編號	發生日子	發生時間	發生場地	事件內容	發生條件／選項
1	6月20日	中午小息	課外活動室(部室)	主角介紹學校範圍予瑪蓮認識	強制發生
2	6月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	走廊(廊下)	瑪蓮在走廊跑	已發生(1)
3	6月21日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	課外活動室	主角叫瑪蓮作不同表情	已發生(2)
4	6月22日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	課外活動室	主角叫瑪蓮不用說太多敬語	已發生(3)
5	6月23日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	課外活動室	瑪蓮想造五目飯	已發生(4)和MIKAN的(4)
6	6月24日至7月20日	放學後1(星期五)	車站前商店街(田前商店街)	與瑪蓮購買造五目飯材料	已發生(5)
7	6月25日至7月20日	放學後2(星期六)	家政室(調理田習室)	與瑪蓮造五目飯	已發生(6)
8	6月27日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	體育館	瑪蓮想找MIKAN打聽有關主角乳名的事	已發生(7)、選擇「是(はい)」
9	6月27日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	花圃(花壇)	瑪蓮看見荒廢了的花圃	已發生(8)、KIZUNA值低以上
10	6月28日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	花圃	瑪蓮在荒廢了的花圃內種花	已發生(9)、KIZUNA值中以上
11	6月29日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	花圃	瑪蓮打算種與「完全調和的宇宙」有關的花	已發生(10)、KIZUNA值中以上
12	6月30日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	花圃	花圃被破壞	已發生(11)、KIZUNA值中以上
13	6月30日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	花圃	知道破壞花圃的犯人	已發生(12)、瑪莉亞的(3)、KIZUNA值中以上
14	7月4日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	課外活動室	瑪蓮向瑪莉亞傾訴心事	已發生(14)、KIZUNA值中以上
15	7月4日至7月20日	放學後(平日／星期六)	車站前商店街	主角與瑪蓮一起買種子	在(8)中選擇「是(はい)」、已發生(15)、KIZUNA值中以上
16	7月5日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後2(星期六)	花圃	主角與瑪蓮一起種花	已發生(15)、KIZUNA值中以上
17	7月6日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後2(星期六)	課外活動室	瑪蓮變得像普通機械人般毫無感情	已發生(16)、雅莉莎的(4)、KIZUNA值高以上、強制發生
18	7月7日	放學後	課外活動室	瑪蓮失蹤	已發生(17)、KIZUNA值高以上、強制發生
19	7月8日	放學後1	天台(屋上)	瑪莉亞責罵主角	已發生(18)、KIZUNA值高以上、強制發生
20	7月9日	放學後2	課室(教室)	主角發了一個與瑪蓮有關的夢	已發生(19)、KIZUNA值高以上、強制發生
21	7月11日	放學後	職員室	老師告訴瑪蓮的所在地	已發生(20)、KIZUNA值高以上、強制發生
22	7月12日	放學後	研究所	主角呼喚瑪蓮	已發生(21)、強制發生





KIZUNA值與出現話題之影響

KIZUNA值	出現話題日字(TIPS數目[+1=隨分歧選擇而發生])						
	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五	星期六	星期日
最低	學校(2+1)	機械(1)	乳名(愛称)(2)	櫻華(2)	時間(2)	進餐(食事)(1)	性格(1)
最低	人類(人間)(1)	朋友(友人)(1)	課名活動(部活動)(1)	家族(1)	老師(先生)(1)	先輩・後輩(2)	服裝(1)
低	學校(1)	機械(2)	愛称(1)	櫻華(1)	時間(1)	食事(2)	性格(1)
低	人間(1+1)	友人(1+1)	部活動(2)	家族(1)	先生(1)	先輩・後輩(2)	服裝(1)
低(知識低以上)	性名(名前)(1)	回憶(思い出)(1)	起源(1)	會話(1)	宇宙(2)	神(1)	喜歡(好き)(1)
中	學校(1)	機械(1)	愛田(2+1)	櫻華(2)	時間(1)	食事(1)	性格(1)
中	人間(1)	友人(1+1)	部活動(1)	家族(1+1)	先生(1)	先輩・後輩(1)	服裝(1)
中	名前(1)	思い出(1)	起源(1)	會話(1)	宇宙(2)	神(1)	好き(1)
中(知識中以上)	毛病(病気)(2)	命(1)	學生會(生徒会)(1)	歷史(1)	打招呼(挨拶)(1)	味覺(2)	占卜(占い)(1)
高	學校(1)	機械(2)	愛田(2)	櫻華(1)	時間(1)	食事(2)	性格(1)
高	人間(2)	友人(3+1)	部活動(2)	家族(1+1)	先生(1)	先輩・後輩(2)	服裝(1)
高	名前(1+1)	思い出(1)	起源(2)	會話(1)	宇宙(1)	神(1)	好き(1)
高	病田(1)	命(1)	生徒会(1)	歷史(1)	挨拶(1)	味覺(1)	占い(1)
高(知識高以上)	相性(2)	戀(1)	萌芽(萌え)(1)	很在意(気になる)(1)	心(1)	約會(デート)	性別(1)

(註：KIZUNA值最低＝14或以下、KIZUNA值低＝15-44、KIZUNA值中＝45-79、KIZUNA值高＝80或以上)

特別TIPS取得方法

TIPS名稱	發生條件
開始(はじめに)	第一次進行談話時發生
介紹(紹介)	已發生瑪蓮的(1)
挫折(うまずき)	已發生瑪蓮的(2)
表情	已發生瑪蓮的(3)
敬語	已發生瑪蓮的(4)
這個星期六(今度の土曜)	已發生瑪蓮的(5)、未發生瑪蓮的(7)
購物(買物)	已發生瑪蓮的(6)、未發生瑪蓮的(9)
五目飯(五目ごはん)	已發生瑪蓮的(7)
自我中心的(自己中心的)	在瑪蓮的(8)中選擇「是(はい)」
秘密(內緒)	在瑪蓮的(8)中選擇「不是(いいえ)」
花圃	已發生瑪蓮的(9)
一起(一緒)	已發生瑪蓮的(10)
種子(種)	已發生瑪蓮的(11)
不能認輸(負けないよ)	已發生瑪蓮的(12)
安心(一安心)	已發生瑪蓮的(13)
說謊(ウソ)	在瑪莉亞的(2)中選擇「出聲(声をかける)」和「不信(信じない)」和已發生瑪蓮的(13)
煩惱(悩み)	已發生瑪蓮的(14)
向日葵(ひまわり)	已發生瑪蓮的(15)
命	已發生瑪蓮的(16)
自閉模式(自閉モード)	已發生瑪蓮的(17)
很合襯(似合ってた)	成功完成瑪蓮的「店員募集」兼職
在不同的店鋪(違う店で)	瑪蓮的「店員募集」兼職失敗
葡萄色(ぶどう色)	成功完成瑪蓮的「踏葡萄大會」兼職
踏爛(踏み潰し)	瑪蓮的「踏葡萄大會」兼職失敗
泳衣(水着)	成功完成瑪蓮的「泳衣模特兒」兼職
問題的姿勢(問題のポーズ)	瑪蓮的「泳衣模特兒」兼職失敗
演講會(講演会)	成功完成瑪蓮的「詢問處小姐募集」兼職
開除(クビ)	瑪蓮的「詢問處小姐募集」兼職失敗

瑪莉亞（マリア）

不知是否「物似主人形」？瑪莉亞的攻略方法與雅莉莎差不多，同樣也是需要靠別的女孩幫助才能完成。不過她的攻略卻比主人艱難得多，因為當中除了要應付MIKAN的事件外，還要完成大部份瑪蓮的事件，所以在遊戲開始時基本上是與追求瑪蓮沒分別，因此別忘了抽空提昇她的KIZUNA值。此外，在追求瑪莉亞時將會發生一段與她非常重要、但卻與MIKAN有關的事情，所以一定要小心完成MIKAN的事情。



事件編號	發生日子	發生時間	發生場地	事件內容	發生條件／選項
1	6月21日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	球場(グランド)	瑪莉亞視主角為敵人	一
2	6月21日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	課室	已發生(1)	瑪莉亞對主角沒有好感　已發生(1)
3	6月30日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	花園	瑪莉亞在花園內出現有可疑	已發生瑪蓮的(12)、在第一個選項中選擇「是(はい)」和第二個選項中選擇「不是(いいえ)」或在第一個選項中選擇「不是(いいえ)」
4	7月1日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	球場	瑪莉亞想替小狗找主人	在(3)中的第一個選項中選擇「是(はい)」和第二個選項中選擇「不是(いいえ)」或在第一個選項中選擇「不是(いいえ)」、選擇「是(はい)」
5	7月4日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	走廊	瑪莉亞受傷	已發生(4)
6	7月5日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	課室	瑪莉亞請主角吃麥朱古力	已發生(6)
7	7月6日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	櫻華住宅街	與瑪莉亞一起找小狗主人	在(4)中選擇「是(はい)」
8	7月7日至7月20日	中午小息(平日)	課外活動室	主角和雅莉莎聽到瑪莉亞與瑪蓮傾訴心事	已發生(7)、瑪蓮仍正常運作
9	7月8日至7月9日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	球場	主角叫瑪莉亞說出她的煩惱	已發生(8)
10	7月9日	放學後	球場	瑪莉亞邀請主角約會	在7月9日前發生MIKAN的特別事件(註1)、選擇「是(はい)」
11	7月10日	休日1-2	車站前(駅前)	瑪莉亞到主角家	在(10)中選擇「是(はい)」、不與瑪蓮一起
12	7月11日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	球場	瑪莉亞覺得男孩子多數喜歡可愛的女孩	已發生(11)
13	7月12日至7月20日	放學後(平日／星期六)	糖果店(駄菓子屋)	主角懷疑瑪莉亞回避自己	已發生(12)
14	7月13日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	走廊	主角上前問瑪莉亞是否在逃避	已發生(13)
15	7月14日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	課外活動室	瑪莉亞害怕自己與瑪蓮喜歡同一人	已發生(14)
16	7月15日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	天台	瑪莉亞告訴主角她將要被削除感情的系統	已發生(15)、選擇「幫助她(助ける)」
17	7月16日至7月20日	上課中	課外活動室	主角阻止雅莉莎削除感情系統	在(16)中選擇「幫助她(助ける)」、強制發生

(註一：MIKAN特別事件發生條件

發生日子	發生時間	發生場地	事件內容	發生條件／選項
7月8日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	課室	MIKAN提起有關瑪莉亞的事	在MIKAN的(6)中選擇「是(はい)」、已發生瑪莉亞的(9))

小山內MIKAN（みかん）

主角的青梅竹馬同學MIKAN可說是在整個遊戲中最容易追求的女孩，可能是由於在遊戲開始時她已對玩者有一定的好感。而她又是一位比較主動的女孩，所以只要玩者捉緊機會的話，要觀看與她的結局並不是一件很難的事。玩者主要也是要發生在考試附近的事件，亦要懂得MIKAN的心意，千萬不要將她與主角的約定告訴別人啊！

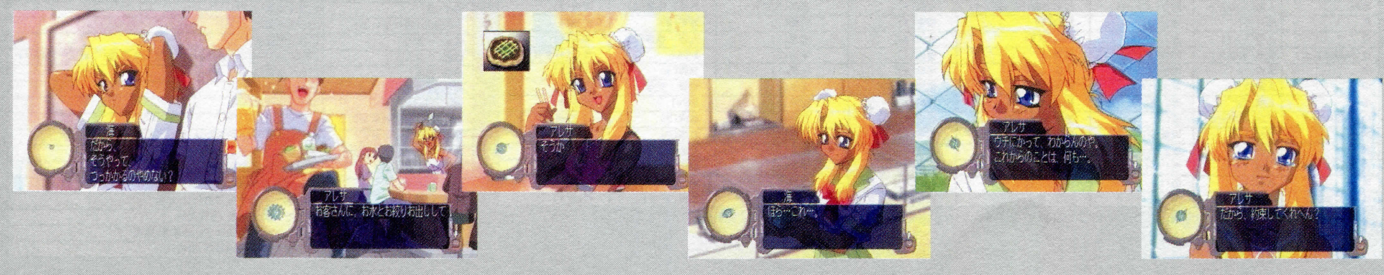
另外，她與主角所發生的事件亦跟多位女角色的Good Ending有密切關係，所以若追求別的女孩時，一定要小心選擇某些問題的答案呀！否則只好再次迎接MIKAN的結局了。



事件編號	發生日子	發生時間	發生場地	事件內容	發生條件／選項
1	6月20日	上課中	課室	MIKAN叫主角為「小Kyoro」	強制發生
2	6月21日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	課室	MIKAN遺留東西在課室中	選擇沒影響
3	6月22日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	櫻川土手	MIKAN邀請主角回家	已發生(2)
4	6月23日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	課室	MIKAN讓主角試吃家政堂做的食物	已發生(3)
5	6月25日至7月29日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	樓梯口	MIKAN邀請主角留在她家住一晚	已發生(4)、選擇「是(はい)」
6	7月3日	休日1、2	課室	MIKAN叫主角一起溫習	已發生(5)、選擇「是(はい)」
7	7月4日	上課中	課室	談到在溫習時接吻的事	已發生(6)、強制發生
8	7月6日	上課中	課室	MIKAN邀請主角考試完後一起到海邊	已發生(7)、選擇「不說(いいえ)」、強制發生
9	7月7日	放學後	櫻華海岸	MIKAN與主角到海邊	在(8)中選擇「不說(いいえ)」、在事件中選擇「抱著她(はい)」、強制發生

雅莉莎・尼路科（アレサ・ニルーファ）

由於雅莉莎與MIKAN非常要好的關係，所以玩者在遊戲前半需要發生很多與MIKAN有關的事件，不過一定要小心與MIKAN一起的事情只是到溫習那天，主角除了不要與瑪蓮一同逛街外，亦要堅決地拒絕與MIKAN一起溫習。另外也要記緊在跟雅莉莎購買生日禮物那天必需帶備3000日圓，否則就買不到生日禮物給她了。



事件編號	發生日子	發生時間	發生場地	事件內容	發生條件／選項
1	6月20日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	天台	談論機械人的心	—
2	6月23日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	天台	選擇機械人	已發生(1)、選擇「瑪莉亞(マリア)」
3	6月27日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	課室	談及雅莉莎的家庭	已發生(2)
4	6月30日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	天台	雅莉莎告訴主角選擇瑪莉亞的原因	已發生(3)
5	7月4日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	天台	主角向雅莉莎道歉	—
6	7月8日	上課中	課室	選擇拍擋	已發生(5)、強制發生、選擇「雅莉莎(アレサ)」
7	7月9日	上課中	職員室	老師吩咐主角與雅莉莎搜尋資料	在(6)選擇「雅莉莎(アレサ)」
8	7月11日	下午小息(平日)	雅莉莎請求主角到其家兼職3天	已發生(7)、選擇「是(はい)」	
9	7月12日	放學後1	兼職第一天	在(8)中選擇「是(はい)」	
10	7月13日	放學後1	兼職第二天	已發生(9)	
11	7月14日	放學後1	兼職第三天	已發生(10)、選擇「艾莉莎又會怎樣用？(アレサならどうする？)」	
12	7月16日	放學後1	車站前商店街	購買艾莉莎之生日禮物	已發生MIKAN的(5)、和在MIKAN的(6)中選擇「不好(いいえ)」、在(11)選擇「艾莉莎又會怎樣用？(アレサならどうする？)」、主角需最少擁有3000日圓
13	7月18日	回家後	家中	得知艾莉莎父母工作的公司要停止於日本之投資	在(12)中主角擁有3000日圓、強制發生
14	7月19日	回家後	家中	MIKAN告知主角艾莉莎要離開日本	已發生(13)、強制發生

上野七海（ななみ）

要觀看主角的學妹七海結局的流程非常容易，因為基本上是不用理會其他角色，只需一心一意去完成她的事件，和選擇適當的回答，那麼七海的結局便會在玩者面前出現。



事件編號	發生日子	發生時間	發生場地	事件內容	發生條件／選項
1	6月21日	上學	鞋櫃前	洋娃娃放在鞋櫃內	強制發生
2	6月22日至7月20日	中午小息(平日)／放學後1(星期六)	花圃	七海與瑪蓮談話	已發生(1)、瑪蓮沒有故障
3	6月23日至7月20日	中午小息(平日)／放學後1(星期六)	課室	七海主動找主角談話	已發生(2)
4	6月24日至7月20日	中午小息(平日)／放學後1(星期六)	課外活動室	邀請七海加入課外活動	已發生(3)、選擇「是(はい)」
5	6月25日至7月20日	中午小息(平日)／放學後1(星期六)	課外活動室	七海不加入課外活動	在(4)中選擇「是(はい)」
6	6月27日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	天台	沈思中的七海	已發生(5)
7	6月28日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	樓梯口	七海被同學欺負	已發生(6)、選擇「幫助她(助ける)」
8	7月1日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	樓梯口	七海多謝主角的幫助	在(7)中選擇「幫助她(助ける)」
9	7月4日至7月20日	放學後1(除星期五之平日)	櫻川土手	莫渣太郎失蹤	已發生(8)、選擇「是(はい)」
10	7月5日至7月20日	放學後(平日／星期六)	櫻川土手	七海請病假	已發生(9)
11	7月6日至7月20日	放學後(平日／星期六)	櫻川土手	七海在河中病倒	已發生(10)
12	7月8日至7月20日	放學後(平日／星期六)	樓梯口	七海與同學成為朋友	已發生(11)
13	7月11日至7月20日	上學(平日／星期六)	鞋櫃前	七海多謝主角讓她改變自己	已發生(12)、強制發生

田原優奈（ゆな）

與七海和MIKAN一樣不用理會其他各色的事件，也能完成遊戲的角色。由於所有有關她的事件基本上也不是在特定一天內才會發生，所以要觀看她的結局絕對不難。不過要注意的是在6月27日後所發生的事件，可能不會與下表所說的第一天內立刻發生，但各位可放心，因為這並不代表各位錯過了一些事件；只要各位試試在另一段時間，又或是指定發生日子與時間內再到該處就會發生的了。



事件編號	發生日子	發生時間	發生場地	事件內容	發生條件／選項
1	6月20日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	職員室	首次認識優奈	—
2	6月27日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	主角發現優奈有煩惱	已發生(1)
3	6月28日至7月20日	放學後(平日／星期六)／休日3-5(星期日)	車站前	優奈提意與主角進行與女孩談話的練習	已發生(2)、選項無影響
4	6月29日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	優奈叫主角穿上泳衣	已發生(3)、選項無影響
5	6月30日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	主角聽到水泳會的部員對優奈的看法	已發生(4)
6	7月1日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	優奈不能掌握時間	已發生(5)
7	7月2日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	電視台訪問優奈	已發生(6)
8	7月3日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	車站前	主角見到優奈到整形外科病院	已發生(7)
9	7月4日至7月20日	放學後(平日／星期六)／休日3-5(星期日)	泳池	部員覺得優奈最近的游泳進度不太好	已發生(8)
10	7月5日至7月20日	放學後(平日／星期六)／休日3-5(星期日)	車站前	主角向優奈提起她不能掌握時間	已發生(9)
11	7月6日至7月20日	中午小息至放學後(平日)／放學後(星期六)	泳池	主角不見優奈放學到泳池練習	已發生(10)
12	7月7日至7月20日	放學後(平日／星期六)／休日3-5(星期日)	車站前	優奈與主角到處遊玩	已發生(11)
13	7月11日至7月20日	放學後(平日／星期六)	櫻川土手	優奈希望主角能與她一起練習	已發生(12)、選擇「一起練習(練習につきあう)」
14	7月12日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	協助優奈計算時間	在(13)中選擇「一起練習(練習につきあう)」
15	7月13日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	主角叫優奈不要計較別人的說話	已發生(14)
16	7月14日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	繼續練習	已發生(15)
17	7月15日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	主角帶優奈到卡啦OK輕鬆一下	已發生(16)
18	7月16日至7月20日	放學後1(平日)／放學後2(星期六)	泳池	優奈回復意志	已發生(17)
19	7月17日至7月20日	上學(平日／星期六)	泳池	優奈參加比賽	已發生(18)、強制發生

FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP

TEXT：咸旦仔

PS2
製造商：EA.SQUARE
售價：6800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：651KB
SOC / MEM / 對應 DUAL SHOCK / 對應振動

各球隊之中英日大對照

在上期已為大家介紹過遊戲的基本操作，相信大家對本作都有一定認識了。而今集會再為大家詳細介紹LEAGUE (リーグ) 模式內的各球隊的中英日球隊名稱對照以及基本陣式和各種能力。

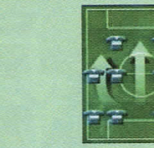


英格蘭聯賽 (イングランドリーグ)

チェルシー 車路士 CHELSEA

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

リバプール 利物浦 LIVERPOOL

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ニューキャッスル 紐卡素 NEWCASTLE UTD

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場



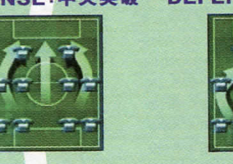
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

リーズ・ユナイテッド 列斯聯 LEEDS UTD

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

マンチェスターU 曼聯 MANCHESTER UTD

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫



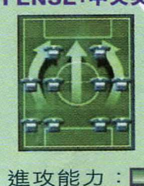
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

アストンビラ 阿士東維拉 ASTON VILLA

基本陣式：5—3—2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ミドルスブラ 米杜士堡 MIDDLESBROUGH

基本陣式：5—3—2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：後場聯防

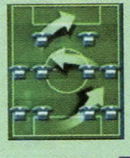


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

アーセナル 阿仙奴 ARSENAL

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：後場聯防



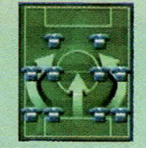


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ワットフォード　屈福特　WATFORD

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場

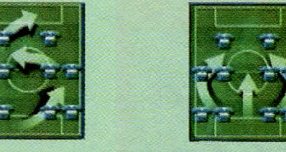



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

サウザンフトン　修咸頓　SOUTHAMPTON

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場

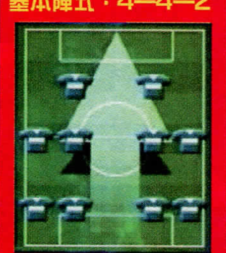



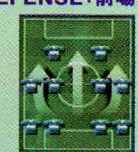
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

サンダーランド　新特蘭　SUNDERLAND

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫



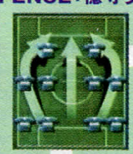


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

シェフィールドW　錫週三　SHEFFIELD WED

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：後場聯防

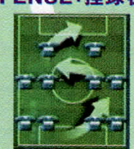




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ウェスドハム　韋斯咸　WEST HAM UTD

基本陣式：5—3—2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ダーピーカウンテゼー　打比郡　DERBY COUNTY

基本陣式：5—3—2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：後場聯防

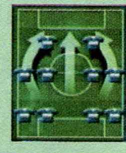
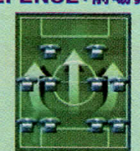



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

エバードン　愛華頓　EVERTON

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫

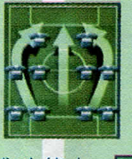
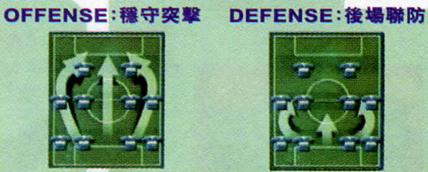




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ドッテナム　熱刺　TOTTENHAM HOTSPUR

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：後場聯防

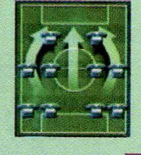
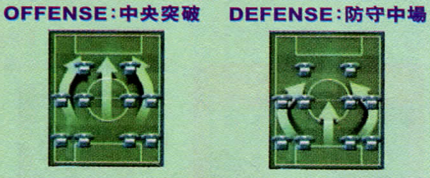




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

コベンドリー　高雲地利　COVENTRY CITY

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場

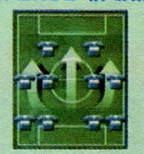
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ブラッドフォード　布拉福特　BRADFORD

基本陣式：4—4—2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レスター　李斯特　LEICESTER CITY

基本陣式：5−3−2

OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ウィンブルドン　溫布頓　WIMBLEDON



基本陣式：4−4−2



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

西班牙聯賽（スペインリーグ）



バルセロナ　巴塞羅拿　BARCELONA

基本陣式：3−5−2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ラシン・サンタンデール　華拉度列　VALLADOLID

基本陣式：5−3−2



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：後場聯防

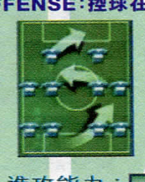


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

バレンシア　華倫西亞　VALENCIA

基本陣式：4−4−2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：後場聯防




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ラ・コルーニャ　切爾達　CELTA VIGO



基本陣式：4−4−2



OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場



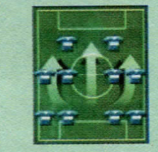
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

マジョルカ　馬路卡　MALLORCA

基本陣式：4−4−2



OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ラージョ・バジェカーノ　山坦德　SANTANDER

基本陣式：4−4−2



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

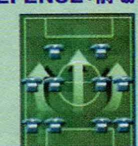
マラガ　馬拿加　MALAGE



基本陣式：4−4−2



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫



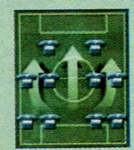
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レアル・オビエド　華拉肯奴　RAYO VALLECANO

基本陣式：4−4−2



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：前場緊迫

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レアル・ザラゴサ 薩拉戈沙 SARAGOZA

基本陣式：4-5-1

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：防守中場



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

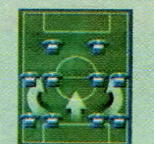
アトレチコ・マドリッド 馬德里體育會 ATHLETIC MADRID

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：後場聯防







進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レアル・ソツエダ 皇家蘇斯達 REAL SOCIEDAD

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：中央突破 DEFENSE：前場緊迫







進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

アラベス 艾拿華斯 ALAVES

基本陣式：3-5-2

OFFENSE：中央突破 DEFENSE：前場緊迫





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レアル・ベティス 皇家貝迪斯 REAL BETIS

基本陣式：3-5-2

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：防守中場





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

エスパニョール 愛斯賓奴 ESPANOL

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：後場聯防



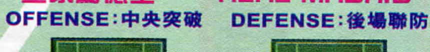


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

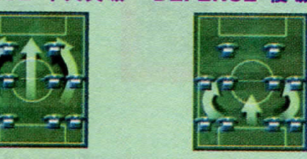
レアル・マドリッド 皇家馬德里 REAL MADRID

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：中央突破 DEFENSE：後場聯防







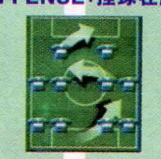
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

セビリア 拉科魯尼亞 DEPARTIVO CORUNA

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：防守中場







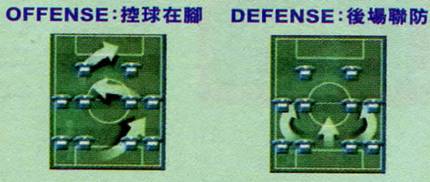
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

アトレチック・ビルバオ 畢爾包 ATHLETIC BILBAO

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：後場聯防





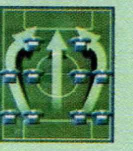
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

セルタ 西維爾 SEVILLA

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：後場聯防





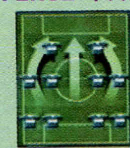


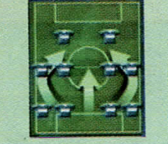
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ヌマンシア　紐曼西亞　NUMANCIA


基本陣式：4—4—2



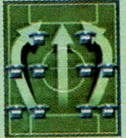
OFFENSE：中央突破


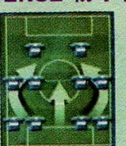
DEFENSE：防守中場


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

バジャドリッド　奧維多　OVIEDO

基本陣式：4—4—2


OFFENSE：穩守突擊


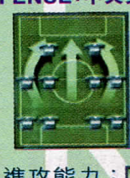
DEFENSE：防守中場


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

德國聯賽（ドイシリーグ）

1 860ミュンヘン　1 860慕尼黑　1 860 MUNICH

基本陣式：5—3—2

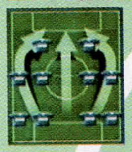
OFFENSE：中央突破


DEFENSE：後場聯防


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ウルム　奧爾良　UIM

基本陣式：4—3—3


OFFENSE：穩守突擊


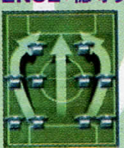
DEFENSE：前場緊迫

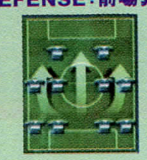

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ドルトムント　多蒙特　DORTMUND


基本陣式：3—5—2



OFFENSE：穩守突擊


DEFENSE：前場緊迫


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

カイザースラウテルン　凱沙羅頓　KAISERRSLAUTEM

基本陣式：3—5—2


OFFENSE：控球在腳


DEFENSE：後場聯防


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

バイエルンミュンヘン　拜仁慕尼黑　BAYER MUNICH

基本陣式：3—5—2

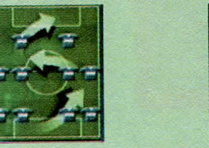

OFFENSE：控球在腳


DEFENSE：防守中場


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

シャルケ04　史浩克04　SCHALKE 04

基本陣式：5—4—1

OFFENSE：控球在腳


DEFENSE：防守中場

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

シュトゥットガルト **史特加** **STUTTGART**



OFFENSE：中央突破 DEFENSE：前場緊迫

基本陣式：3—5—2



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

デュイスブルグ **杜爾斯堡** **DUISBURG**

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：防守中場

基本陣式：3—4—3







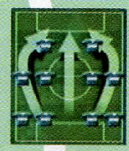
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ハヒング **漢堡** **HAMBURG**

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：防守中場

基本陣式：4—4—2







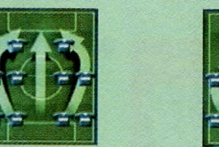
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

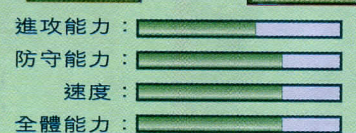
ハンザ・ロストック **羅斯托克** **HANSA ROSTOCK**

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：防守中場

基本陣式：3—5—2







進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

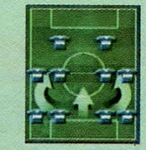


ハンブルガーSV **雲達不來梅** **WERDER BREMEN**

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：後場聯防

基本陣式：3—5—2





進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

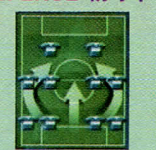
ビーレフェルト **比勒費爾德** **BIELEFELD**

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：防守中場

基本陣式：5—3—2







進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

フライブルブ **費雷堡** **FREIBUR**

OFFENSE：中央突破 DEFENSE：防守中場

基本陣式：5—3—2







進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

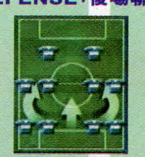
フランクフルト **法蘭克福** **FRANLFURT**

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：後場聯防

基本陣式：4—4—2







進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ヘルタ・ベルリン **柏林哈化** **BERLIN HERTHLA**

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：防守中場

基本陣式：3—5—2







進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ベルダー・ブレーメン **厄特赫辛** **UNTERHACHING**

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：前場緊迫

基本陣式：5—3—2



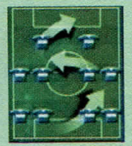
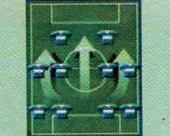


進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ボルフスブルグ　禾夫斯堡　WOLFSBURG



OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫

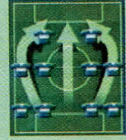



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レバークーゼン　利華古遜　LEVERKUSEN



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：後場聯防




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

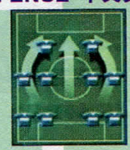
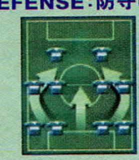
意大利聯賽（イタリアリーグ）

ACミラン　AC米蘭　AC MILAN AC





OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場

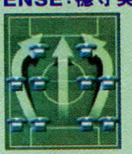
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

バリ　巴里　BARI





OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：前場緊迫

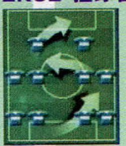



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

インテル　國際米蘭　INTER MILAN



OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：前場緊迫




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

パルマ　柏爾馬　PARMA

基本陣式：4-4-2

OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：防守中場

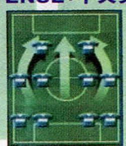
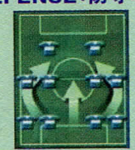



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

カリアリ　卡利亞里　CAGLIARI



OFFENSE：中央突破　DEFENSE：防守中場

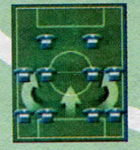



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

フィオレンティーナ　費倫天拿　FIORENTINA



OFFENSE：控球在腳　DEFENSE：後場聯防

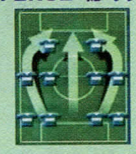



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

トリノ　祖雲達斯　JUVENTUS



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：防守中場

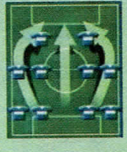



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ペルージャ　佩魯賈　PERUGIA



OFFENSE：穩守突擊　DEFENSE：後場聯防




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ローマ

基本陣式：4—4—2

羅馬 ROMA

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：後場聯防



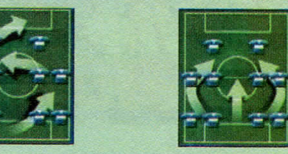

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ボローニャ



博洛尼亞 BOLOGNA

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：防守中場



進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ウディネーゼ



拖連奴 TORINO

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：防守中場




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

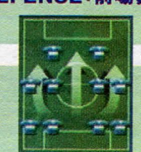
ユベントス





烏甸尼斯 UDINESE

OFFENSE：中央突破 DEFENSE：前場緊迫

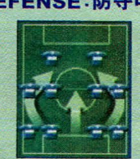
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ピアチェンシア



皮亞琴察 PIACENZA

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：防守中場

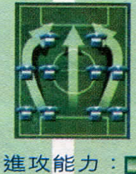
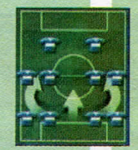
進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ラシィオ



拉素 LAZIO

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：後場聯防

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ベネシィア



威尼斯 VENEZIA

OFFENSE：中央突破 DEFENSE：前場緊迫




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レッジーナ



里賈納 REGGINA

OFFENSE：中央突破 DEFENSE：前場緊迫




進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

ベローナ



維羅納 VERONA

OFFENSE：控球在腳 DEFENSE：後場聯防



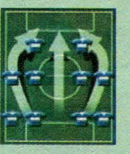
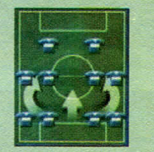

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

レッチェ



萊切 LECCE

OFFENSE：穩守突擊 DEFENSE：後場聯防

進攻能力：
防守能力：
速度：
全體能力：

By: 悟空

スーパーロボット大戦α

機體資料集(二)

PS
製造商：TGL
售價：478港幣　容量：CD-ROM
記憶：4-15　發售日：發售中
SLG／MEM／2P



名稱 量產型泰坦戰車(ダイタンク)	機體所屬系列 泰坦3	修理費用 5000				
HP 7000	EN 150	類型 陸	移動力 4	運動性 100		
裝甲 1500	限界 300	體積 L	空 B	陸 A	海 A	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 量產型泰坦戰機(ダイファイター)	機體所屬系列 泰坦3	修理費用 5000				
HP 7000	EN 150	類型 空	移動力 8	運動性 110		
裝甲 1400	限界 300	體積 L	空 A	陸 B	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 鐵甲萬能俠(マジンガーZ)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 6000				
HP 4500	EN 100	類型 陸	移動力 5	運動性 80		
裝甲 1900	限界 280	體積 M	空 B	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 MAZIN POWER、分離			



名稱 鐵甲萬能俠飛行型(マジンガーZ)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 6500				
HP 4800	EN 130	類型 空陸	移動力 6	運動性 90		
裝甲 1900	限界 320	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 MAZIN POWER、分離			



名稱 鐵甲萬能俠強化版(マジンガーZ)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 6500				
HP 6000	EN 160	類型 空陸	移動力 7	運動性 100		
裝甲 2100	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 MAZIN POWER、分離			



名稱 帝皇萬能俠(マジンカイザー)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 6500				
HP 6500	EN 160	類型 空陸	移動力 7	運動性 100		
裝甲 2100	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 HP回復(小)、MAZIN POWER、分離			



名稱 朋友號(ホバーパイルダー)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 500				
HP 1200	EN 70	類型 空	移動力 8	運動性 125		
裝甲 1000	限界 350	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 新朋友號(ジェットパイルダー)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 800				
HP 1300	EN 70	類型 空	移動力 8	運動性 130		
裝甲 1100	限界 370	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 帝皇朋友號(カイザーパイルダー)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 1000				
HP 1600	EN 70	類型 空	移動力 9	運動性 140		
裝甲 1200	限界 390	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 愛美神(アフロダイA)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 3600				
HP 3500	EN 100	類型 陸	移動力 5	運動性 65		
裝甲 1600	限界 240	體積 M	空 B	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 4	特殊能力 修理裝置			



名稱 戴安娜A(ダイアナンA)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 4000				
HP 3900	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 70		
裝甲 1700	限界 260	體積 M	空 B	陸 A	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 4	特殊能力 修理裝置			



名稱 大鐵牛(ボスボロット)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 10				
HP 3700	EN 100	類型 陸	移動力 5	運動性 50		
裝甲 1200	限界 200	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 4	特殊能力 補給裝置			



名稱 格拉達K7(ガラダK7)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 3400				
HP 2000	EN 60	類型 陸	移動力 4	運動性 50		
裝甲 800	限界 240	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			

名稱 達布拉斯M2(ダブラスM2)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 3400				
HP 2200	EN 60	類型 陸	移動力 4	運動性 55		
裝甲 850	限界 245	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 多洛斯D7(トロスD7)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 3600				
HP 3500	EN 80	類型 陸	移動力 4	運動性 60		
裝甲 900	限界 250	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 亞布多拉U6(アブドラU6)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 5000				
HP 4800	EN 120	類型 陸	移動力 4	運動性 65		
裝甲 1200	限界 230	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 古洛沙姆X2(グロッサムX2)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 5600				
HP 3800	EN 120	類型 水	移動力 5	運動性 90		
裝甲 1200	限界 350	體積 M	空 A	陸 A	海 A	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 捷路沙達F9(ジェノサイダーF9)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 6400				
HP 10000	EN 160	類型 空陸	移動力 5	運動性 100		
裝甲 1500	限界 360	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 積路柏M9(ジェノバM9)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 5000				
HP 4800	EN 140	類型 陸	移動力 5	運動性 95		
裝甲 1300	限界 370	體積 M	空 A	陸 B	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 哥斯奧斯βIII(グシオスβIII)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 8000				
HP 5500	EN 160	類型 空陸	移動力 6	運動性 90		
裝甲 1400	限界 350	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 捷達費亞P1(ジェットファイアーP1)	機體所屬系列 鐵甲萬能氨	修理費用 8000				
HP 27000	EN 280	類型 空陸	移動力 6	運動性 100		
裝甲 2100	限界 390	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 哈利比爾V6(ハリビューンV6)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 8000				
HP 29000	EN 300	類型 空陸	移動力 6	運動性 105		
裝甲 2000	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 畢度(ブード)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 10000				
HP 9000	EN 250	類型 水	移動力 5	運動性 40		
裝甲 1200	限界 280	體積 LL	空 A	陸 B	海 A	宇 —
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 古路(グール)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 10000				
HP 8000	EN 260	類型 空	移動力 5	運動性 40		
裝甲 1300	限界 290	體積 LL	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 鐵甲萬能俠二號(グレートマジンガー)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 5000				
HP 5500	EN 160	類型 空陸	移動力 6	運動性 90		
裝甲 2100	限界 320	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 MAZIN POWER、分離			



名稱 新生朋友號(ブレーンコンドル)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 1000				
HP 1550	EN 90	類型 空	移動力 8	運動性 140		
裝甲 1000	限界 390	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 焦			



名稱 維納斯A(ビューナスA)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 6000				
HP 4500	EN 120	類型 空陸	移動力 5	運動性 75		
裝甲 1700	限界 260	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 修理裝置、分離			



名稱 古爾斯達(クインスター)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 500				
HP 1450	EN 80	類型 空	移動力 8	運動性 125		
裝甲 900	限界 350	體積 S	空 A	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 3	特殊能力 無			



名稱 奧比努斯(オベリウス)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 9000				
HP 6000	EN 180	類型 空陸	移動力 5	運動性 85		
裝甲 1300	限界 350	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 史加魯(ズガール)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 8000				
HP 7000	EN 170	類型 空陸	移動力 5	運動性 90		
裝甲 1400	限界 360	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 阿魯斯(アルンス)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 8200				
HP 6800	EN 170	類型 陸	移動力 5	運動性 75		
裝甲 1300	限界 355	體積 M	空 C	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 丹迪(ダンテ)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 10000				
HP 8000	EN 250	類型 空陸	移動力 5	運動性 100		
裝甲 1600	限界 380	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 分身			



名稱 積利加(ジャラガ)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 8000				
HP 5600	EN 200	類型 空	移動力 5	運動性 75		
裝甲 1300	限界 340	體積 M	空 A	陸 B	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 暗黑大將軍(暗黑大将軍)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 0				
HP 35000	EN 350	類型 空陸	移動力 5	運動性 100		
裝甲 2400	限界 390	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 C
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 HP回復(大)			



名稱 米機羅斯(ミケロス)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 32000				
HP 18000	EN 320	類型 空	移動力 6	運動性 60		
裝甲 1600	限界 320	體積 LL	空 A	陸 B	海 C	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 量產型鐵甲萬能俠二號(量產型グレートマジンガー)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 8000				
HP 15000	EN 300	類型 空陸	移動力 5	運動性 110		
裝甲 2200	限界 360	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 MAZIN POWER、EN回復(大)			



名稱 基路基路根(ギルギルガン)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 12000				
HP 40000	EN 300	類型 空陸	移動力 5	運動性 90		
裝甲 1800	限界 400	體積 L	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 HP回復(大)、EN回復(小)			



名稱 米加基路基路根(メカギルギルガン)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 40000				
HP 48000	EN 300	類型 空陸	移動力 6	運動性 100		
裝甲 2200	限界 420	體積 L	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)			



名稱 大海獸(ドラゴノザウルス)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 50000				
HP 28000	EN 260	類型 水	移動力 4	運動性 60		
裝甲 1500	限界 360	體積 LL	空 A	陸 B	海 A	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)			



名稱 比高多洛(ビクドロン)	機體所屬系列 鐵甲萬能俠	修理費用 0				
HP 45000	EN 260	類型 空陸	移動力 6	運動性 110		
裝甲 2300	限界 400	體積 L	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)			



名稱 三一萬能俠1號(ゲッター1)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 5000				
HP 4000	EN 100	類型 空陸	移動力 5	運動性 80		
裝甲 1300	限界 250	體積 M	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形、分離			



名稱 三一萬能俠2號(ゲッター2)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 5000				
HP 4000	EN 100	類型 陸地中	移動力 7	運動性 100		
裝甲 1200	限界 270	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力GETTER VISION、變形、分離			



名稱 三一萬能俠3號(ゲッター3)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 5000				
HP 4000	EN 100	類型 水陸	移動力 5	運動性 60		
裝甲 1400	限界 230	體積 M	空 B	陸 B	海 A	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形、分離			



名稱 三一戰機1號(イーグル号)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 1000				
HP 1200	EN 60	類型 空	移動力 8	運動性 135		
裝甲 900	限界 350	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 三一戰機2號(ジャガー号)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 1000				
HP 1100	EN 60	類型 空	移動力 8	運動性 140		
裝甲 900	限界 360	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 三一戰機3號(ベアー号)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 1000				
HP 1300	EN 60	類型 空	移動力 8	運動性 135		
裝甲 900	限界 350	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 新三一萬能俠1號(ゲッタードラゴン)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 8000				
HP 5000	EN 110	類型 空陸	移動力 6	運動性 90		
裝甲 1400	限界 290	體積 M	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形、分離			



名稱 新三一萬能俠2號(ゲッターライガー)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 8000				
HP 5000	EN 110	類型 陸地中	移動力 8	運動性 110		
裝甲 1300	限界 310	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形、分離			



名稱 新三一萬能俠3號(ゲッターポセイドン)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 8000				
HP 5000	EN 110	類型 水陸	移動力 6	運動性 70		
裝甲 1500	限界 270	體積 M	空 B	陸 B	海 A	宇 B
器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形、分離			



名稱 新三一戰機1號(ドラゴン号)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 1200				
HP 1400	EN 60	類型 空	移動力 8	運動性 135		
裝甲 1000	限界 370	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 新三一戰機2號(ライガー号)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 1200				
HP 1300	EN 60	類型 空	移動力 8	運動性 140		
裝甲 1000	限界 380	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 新三一戰機3號(ポセイドン号)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 1200				
HP 1500	EN 60	類型 空	移動力 8	運動性 135		
裝甲 1000	限界 370	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 真·三一萬能俠1號(真·ゲッター1)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 8000				
HP 7000	EN 120	類型 空陸	移動力 7	運動性 100		
裝甲 1500	限界 370	體積 M	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 HP回復(小)、變形、分離			



名稱 真·三一萬能俠2號(真·ゲッター2)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 8000				
HP 7000	EN 120	類型 陸地中	移動力 8	運動性 120		
裝甲 1400	限界 390	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 HP回復(小)、變形、分離			



名稱 真·三一萬能俠3號(真·ゲッター3)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 8000				
HP 7000	EN 120	類型 水陸	移動力 7	運動性 80		
裝甲 1600	限界 350	體積 M	空 B	陸 A	海 A	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 HP回復(小)、變形、分離			



名稱 真·三一戰機1號(真·イーグル号)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 1500				
HP 1600	EN 60	類型 空	移動力 9	運動性 135		
裝甲 1200	限界 390	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 HP回復(小)、合體			



名稱 真·三一戰機2號(真·ジャガー号)	機體所屬系列 三一萬能俠	修理費用 1500				
HP 1500	EN 60	類型 空	移動力 9	運動性 140		
裝甲 1200	限界 400	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 HP回復(小)、合體			



名稱 真・三一戰機3號(真・ベアー号)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 1500
HP 1700	EN 90	類型 空	移動力 9	運動性 135		
裝甲 1200	限界 390	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 回復(小)、合體			



名稱 量產型新三一萬能俠1號(量產型ゲッタードラゴン)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 26000
HP 14000	EN 100	類型 空陸	移動力 8	運動性 110		
裝甲 2000	限界 380	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)			



名稱 三一萬能俠1號不能變形形態(ゲッター1)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 5000
HP 4000	EN 160	類型 空陸	移動力 6	運動性 90		
裝甲 1600	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 4	特殊能力 無			



名稱 德薩斯牛仔(テキサスマック)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 4400
HP 4500	EN 130	類型 空陸	移動力 6	運動性 85		
裝甲 1600	限界 330	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 有	裝部件數 4	特殊能力 無			



名稱 達爾(ダイ)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 24000
HP 12000	EN 200	類型 陸	移動力 4	運動性 55		
裝甲 1500	限界 280	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 沙基(サキ)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 2400
HP 3500	EN 100	類型 陸	移動力 5	運動性 50		
裝甲 1200	限界 260	體積 M	空 B	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 沙恩II(ザンII)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 4000
HP 4000	EN 100	類型 陸	移動力 4	運動性 55		
裝甲 1300	限界 280	體積 M	空 B	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 撒依(ザイ)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 2800
HP 3200	EN 150	類型 陸	移動力 5	運動性 60		
裝甲 1100	限界 250	體積 M	空 B	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 茲(ズー)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 2600
HP 5000	EN 100	類型 陸	移動力 5	運動性 50		
裝甲 1200	限界 245	體積 M	空 B	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 巴度(バド)			機體所屬系列 三一萬能俠			修理費用 2000
HP 800	EN 80	類型 空	移動力5	運動性 65		
裝甲 500	限界 260	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 超力電磁俠(コン・バトラーV)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 8500
HP 6800	EN 150	類型 空陸	移動力 5	運動性 75		
裝甲 1600	限界 330	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 分離			



名稱 超力電磁俠強化版(コン・バトラーV)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 8500
HP 6800	EN 150	類型 空陸	移動力 5	運動性 85		
裝甲 1600	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 分離			



名稱 電磁戰機1號(バトルジェット)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 2000
HP 1700	EN 80	類型 空	移動力 6	運動性 130		
裝甲 900	限界 380	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 電磁戰機2號(バトルクラッシャー)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 2000
HP1900	EN 80	類型 空	移動力 5	運動性 120		
裝甲 900	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 電磁戰機3號(バトルタンク)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 2000
HP 2000	EN 90	類型 陸	移動力 4	運動性 115		
裝甲 1200	限界 360	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 電磁戰機4號(バトルマリン)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 2000
HP 1800	EN 80	類型 空水	移動力 5	運動性 120		
裝甲 1000	限界 370	體積 M	空 A	陸 B	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 修理裝置、合體			



名稱 電磁戰機5號(バトルクラフト)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 2000
HP 1600	EN 70	類型 空陸地中	移動力 5	運動性 120		
裝甲 900	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 比高加路達(ビッグガルーダ)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 18000
HP 40000	EN 250	類型 空陸	移動力 7	運動性 100		
裝甲 2200	限界320	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 奧妮雅娜(オレアナ)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 17000
HP 52000	EN 200	類型 空陸	移動力 5	運動性 110		
裝甲 2600	限界 400	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 加路姆斯(ガルムス)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 4000
HP 5600	EN 120	類型 空陸	移動力 4	運動性 55		
裝甲 1200	限界 250	體積 M	空 A	陸 B	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 迪姆(デモン)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 6000
HP 15000	EN 220	類型 空陸	移動力 6	運動性 80		
裝甲 1100	限界 310	體積 L	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 古圖頓(グレイドン)			機體所屬系列 超力電磁俠			修理費用 12000
HP 17000	EN 260	類型 空	移動力 6	運動性 50		
裝甲 1400	限界 260	體積 L	空 A	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 V型電磁俠(ボルテスV)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 9000
HP 6900	EN 150	類型 空陸	移動力 5	運動性 80		
裝甲 1500	限界 340	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 分離			



名稱 V型電磁俠(ボルテスV)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 9000
HP 6900	EN 150	類型 空陸	移動力 5	運動性 90		
裝甲 1500	限界 370	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 分離			



名稱 新電磁戰機1號(ボルト・クルーザー)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 2000
HP 1700	EN 90	類型 空	移動力 6	運動性 130		
裝甲 900	限界 380	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 新電磁戰機2號(ボルト・ボンバー)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 2000
HP 1900	EN 90	類型 空	移動力 5	運動性 120		
裝甲 900	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 新電磁戰機3號(ボルト・パンザー)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 2000
HP 2000	EN 100	類型 空陸	移動力 5	運動性 115		
裝甲 1200	限界 360	體積 M	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 新電磁戰機4號(ボルト・フリゲート)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 2400
HP 1800	EN 80	類型 空水	移動力 5	運動性 120		
裝甲 900	限界 370	體積 M	空 A	陸 B	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 修理裝置、合體			



名稱 新電磁戰機5號(ボルト・ランダー)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 2000
HP 1600	EN 80	類型 空陸地中	移動力 5	運動性 120		
裝甲 900	限界 370	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 合體			



名稱 布亞沙圓盤(ボアザン円盤)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 1600
HP 1700	EN 80		類型 空	移動力 4		運動性 90
裝甲 1000	限界 380	體積 M	空 A	陸 B	海 —	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 無		



名稱 度古加加(ドクガガ)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 4000
HP 6500	EN 160		類型 空陸	移動力 5		運動性 60
裝甲 1600	限界 350	體積 L	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 無		



名稱 巴沙加(バイザンガ)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 5000
HP 7000	EN 170		類型 空陸	移動力 5		運動性 65
裝甲 1700	限界 360	體積 L	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 無		



名稱 達姆(ダイモン)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 12000
HP 11000	EN 140		類型 空陸	移動力 6		運動性 90
裝甲 2500	限界 380	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 有	裝部件數 1		特殊能力 無		



名稱 沙姆(サイモン)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 12000
HP 11000	EN 140		類型 空陸	移動力 6		運動性 90
裝甲 2500	限界 380	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 有	裝部件數 1		特殊能力 無		



名稱 強力拿瑪斯戈(強力ナマズンゴ)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 7000
HP 12000	EN 160		類型 空水陸	移動力 5		運動性 80
裝甲 2000	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 EN回復(小)		



名稱 斯加魯古(スカールーク)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 40000
HP 25000	EN 270		類型 空	移動力 6		運動性 60
裝甲 2100	限界 320	體積 LL	空 A	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 EN回復(小)		



名稱 守護神哥多路(守護神ゴードル)			機體所屬系列 V型電磁俠			修理費用 16000
HP 42000	EN 280		類型 空陸	移動力 7		運動性 110
裝甲 2500	限界 480	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 無		



名稱 斷空我(ダンクーガ)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 8000
HP 5200	EN 120		類型 空陸	移動力 5		運動性 80
裝甲 1700	限界 350	體積 L	空 B	陸 A	海 C	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 分離		



名稱 超獸飛鷹N(イーグルファイターN)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 1900	EN 80		類型 空	移動力 7		運動性 115
裝甲 1000	限界 380	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸飛鷹H(イーグルファイターH)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 1900	EN 80		類型 陸	移動力 6		運動性 115
裝甲 1000	限界 380	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸飛鷹A(イーグルファイターA)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 1900	EN 80		類型 空	移動力 7		運動性 120
裝甲 1000	限界 390	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰豹N(ランドクーガーN)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 2200	EN 80		類型 陸	移動力 6		運動性 110
裝甲 1200	限界 370	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰豹H(ランドクーガーH)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 2200	EN 80		類型 陸	移動力 5		運動性 110
裝甲 1200	限界 370	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰豹A(ランドクーガーA)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 2200	EN 80		類型 陸	移動力 5		運動性 115
裝甲 1200	限界 380	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰獅N(ランドライガーN)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 2200	EN 80		類型 陸	移動力 6		運動性 110
裝甲 1200	限界 370	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰獅H(ランドライガーH)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 2200	EN 80		類型 陸	移動力 5		運動性 110
裝甲 1200	限界 370	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰獅A(ランドライガーA)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 2200	EN 80		類型 陸	移動力 5		運動性 115
裝甲 1200	限界 380	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰象N(ビッグモスN)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 3000
HP 2500	EN 90		類型 陸	移動力 6		運動性 105
裝甲 1400	限界 360	體積 M	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰象H(ビッグモスH)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 3000
HP 2500	EN 90		類型 陸	移動力 5		運動性 105
裝甲 1400	限界 360	體積 M	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 超獸戰象A(ビッグモスA)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 3000
HP 2500	EN 90		類型 陸	移動力 5		運動性 110
裝甲 1400	限界 370	體積 M	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形、合體		



名稱 斷空我強化版(ダンクーガ)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 10600
HP 30000	EN 190		類型 空陸	移動力 5		運動性 115
裝甲 2400	限界 380	體積 L	空 B	陸 B	海 B	宇 B
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 EN回復(小)		



名稱 黑鷹戰機N(ブラックウイングN)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 5500	EN 110		類型 空	移動力 7		運動性 125
裝甲 1400	限界 380	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形		



名稱 黑鷹戰機H(ブラックウイングH)			機體所屬系列 超獸機神			修理費用 2400
HP 5500	EN 110		類型 陸	移動力 5		運動性 135
裝甲 1500	限界 390	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 變形		



名稱 EVA初號機(EVA初号機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 40000
HP 4500	EN 130		類型 陸	移動力 6		運動性 120
裝甲 1100	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域、暴走		



名稱 EVA初號機強化版(EVA初号機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 40000
HP 4500	EN 150		類型 陸	移動力 6		運動性 125
裝甲 1100	限界 380	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域、暴走		



名稱 EVA初號機S2機關附(EVA初号機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 40000
HP 4500	EN 170		類型 陸	移動力 6		運動性 125
裝甲 1100	限界 380	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域、暴走、S2機關		



名稱 暴走初號機(EVA初号機[暴走])			機體所屬系列 EVA			修理費用 40000
HP 5500	EN 150		類型 陸	移動力 6		運動性 165
裝甲 1600	限界 500	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域、HP回復(大)、S2機關		



名稱 EVA零號機(EVA零号機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 18000
HP 4000	EN 130		類型 陸	移動力 6		運動性 110
裝甲 900	限界 360	體積 L	空 C	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域		



名稱 EVA零號機改(EVA零号機・改)			機體所屬系列 EVA			修理費用 20000
HP 4200	EN 130	類型 陸		移動力 6		運動性 120
裝甲 110	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域		



名稱 EVA零號機強化版(EVA零号機・改)			機體所屬系列 EVA			修理費用 20000
HP 4200	EN 150	類型 陸		移動力 6		運動性 125
裝甲 1000	限界 380	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域		



名稱 EVA貳號機(EVA弐号機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 24000
HP 4400	EN 140	類型 陸		移動力 6		運動性 120
裝甲 1200	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域		



名稱 EVA貳號機強化版(EVA弐号機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 24000
HP 4400	EN 200	類型 陸		移動力 6		運動性 130
裝甲 1200	限界 390	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 絕對領域		



名稱 EVA參號機(EVA3号機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 24000
HP 4400	EN 160	類型 陸		移動力 6		運動性 120
裝甲 1300	限界 380	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 3		特殊能力 絕對領域		



名稱 第3使徒(第3使徒サキエル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 15000	EN 100	類型 陸		移動力 4		運動性 80
裝甲 1000	限界 360	體積 L	空 B	陸 B	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第3使徒(第3使徒サキエル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 18000	EN 120	類型 陸		移動力 5		運動性 80
裝甲 1000	限界 360	體積 L	空 B	陸 B	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第4使徒(第4使徒シャムシェル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 20000	EN 150	類型 陸		移動力 4		運動性 75
裝甲 1200	限界 370	體積 L	空 B	陸 B	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第5使徒第5使徒ラミエル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 50000	EN 260	類型 空		移動力 4		運動性 100
裝甲 2000	限界 370	體積 L	空 A	陸 B	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第6使徒(第6使徒ガギエル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 16000	EN 170	類型 水		移動力 5		運動性 50
裝甲 1000	限界 330	體積 L	空 C	陸 C	海 A	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第7使徒(第7使徒イスラフェル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 14000	EN 180	類型 陸		移動力 5		運動性 80
裝甲 1000	限界 350	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第7使徒甲(第7使徒イスラフェル・甲)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 14000	EN 180	類型 陸		移動力 5		運動性 80
裝甲 1300	限界 350	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第7使徒乙(第7使徒イスラフェル・乙)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 14000	EN 180	類型 陸		移動力 5		運動性 80
裝甲 1300	限界 350	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第9使徒(第9使徒マトリエル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 28000	EN 190	類型 陸		移動力 6		運動性 85
裝甲 1300	限界 340	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(大)		



名稱 第13使徒第13使徒バルディエル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 24000
HP 24000	EN 200	類型 陸		移動力 5		運動性 100
裝甲 1200	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 第14使徒(第14使徒ゼルエル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 26000	EN 210	類型 陸		移動力 4		運動性 100
裝甲 1000	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(小)		



名稱 渚薰(渚カヲル)			機體所屬系列 EVA			修理費用 0
HP 30000	EN 200	類型 陸		移動力 5		運動性 130
裝甲 1500	限界 550	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(大)		



名稱 EVA量產機(EVA量產機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 20000
HP 10000	EN 180	類型 陸		移動力 6		運動性 100
裝甲 1100	限界 410	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(大)、S2機關		



名稱 EVA量產機強化版(EVA量產機)			機體所屬系列 EVA			修理費用 20000
HP 42000	EN 300	類型 空陸		移動力 6		運動性 120
裝甲 2200	限界 550	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 絕對領域、HP回復(大)、S2機關		



名稱 RX-7利華加(RX-7ナウシカ)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 1800
HP 2000	EN 140	類型 陸		移動力 6		運動性 125
裝甲 1200	限界 380	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 無		



名稱 RX-7積西路(RX-7ジゼル)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 1800
HP 2000	EN 140	類型 陸		移動力 6		運動性 125
裝甲 1200	限界 380	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 無		



名稱 RX-7米西亞(RX-7ミーシャ)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 1800
HP 2000	EN 140	類型 陸		移動力 6		運動性 125
裝甲 1200	限界 380	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2		特殊能力 無		



名稱 GUNBESTER(ガンバスター)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 15000
HP 12000	EN 300	類型 空陸		移動力 6		運動性 100
裝甲 1900	限界 390	體積 LL	空 B	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 有	裝部件數 1		特殊能力 INERTIAL CANCELLER、分離		



名稱 GUNBUSTER強化版(ガンバスター)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 15000
HP 12000	EN 300	類型 空陸		移動力 6		運動性 100
裝甲 1900	限界 390	體積 LL	空 B	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 有	裝部件數 1		特殊能力 INERTIAL CANCELLER、分離		



名稱 BUSTER MACHINES 1號(バスターマシン1号)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 7000
HP 6000	EN 150	類型 空		移動力 8		運動性 120
裝甲 1400	限界 420	體積 L	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 合體		



名稱 BUSTER MACHINES 2號(バスターマシン2号)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 7000
HP 6000	EN 150	類型 空		移動力 8		運動性 120
裝甲 1400	限界 420	體積 L	空 A	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 合體		



名稱 富士皇后號(エクセリヲン)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 20000
HP 25000	EN 210	類型 空		移動力 6		運動性 85
裝甲 1300	限界 300	體積 LL	空 C	陸 C	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 INERTIAL CANCELLER		

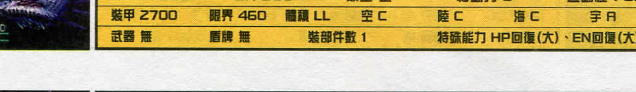


名稱 宇宙怪獸・高速型(宇宙怪獸・高速型)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 40000
HP 36000	EN 280	類型 空		移動力 8		運動性 100
裝甲 1600	限界 360	體積 LL	空 C	陸 C	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)		



名稱 宇宙怪獸・上陸艇(宇宙怪獸・上陸艇)			機體所屬系列 飛越顛峰			修理費用 50000
HP 18000	EN 290	類型 空		移動力 5		運動性 90
裝甲 1300	限界 360	體積 LL	空 C	陸 C	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1		特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)		


名稱 宇宙怪獸・混合型(宇宙怪獸・混合型) 機體所屬系列 飛越顛峰 修理費用 60000
HP 60000 EN 300 類型 空 移動力 6 運動性 105
裝甲 2700 限界 460 體積 LL 空 C 陸 C 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)




名稱 斯瑞拿・BLACK(シズラー黒) 機體所屬系列 飛越顛峰 修理費用 8000
HP 8000 EN 220 類型 空陸 移動力 7 運動性 110
裝甲 1800 限界 400 體積 LL 空 A 陸 A 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 INERTIAL CANCELLER


名稱 宇宙怪獸・兵蟻(宇宙怪獸・兵隊) 機體所屬系列 飛越顛峰 修理費用 12000
HP 1400 EN 80 類型 空陸 移動力 6 運動性 80
裝甲 700 限界 360 體積 M 空 C 陸 C 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 無


名稱 宇宙怪獸・合體怪獸(宇宙怪獸・合体怪獣) 機體所屬系列 飛越顛峰 修理費用 0
HP 65000 EN 300 類型 空 移動力 6 運動性 100
裝甲 2900 限界 500 體積 LL 空 C 陸 C 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)


名稱 MACROSS戰艦型態(マクロス) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 50000
HP 20000 EN 250 類型 空陸 移動力 7 運動性 60
裝甲 1300 限界 290 體積 LL 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 變形


名稱 MACROSS機械人型態(マクロス) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 50000
HP 20000 EN 250 類型 空陸 移動力 6 運動性 60
裝甲 1300 限界 290 體積 LL 空 B 陸 B 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 變形


名稱 MACROSS戰艦型態強化版(マクロス) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 50000
HP 20000 EN 250 類型 空 移動力 7 運動性 60
裝甲 1300 限界 290 體積 LL 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 PINPOINT BARRIER、變形


名稱 MACROSS機械人型態強化版(マクロス) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 50000
HP 20000 EN 250 類型 空陸 移動力 6 運動性 60
裝甲 1300 限界 290 體積 LL 空 B 陸 B 海 B 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 PINPOINT BARRIER、變形


名稱 VF-1A戰機型態(VF-1Aファイター) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 空 移動力 6 運動性 130
裝甲 1000 限界 400 體積 S 空 A 陸 B 海 C 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A半人型態(VF-1Aガウォーク) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 陸 移動力 5 運動性 135
裝甲 1000 限界 410 體積 S 空 B 陸 B 海 B 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A機械人型態(VF-1Aバトロイド) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 陸 移動力 4 運動性 130
裝甲 1200 限界 400 體積 S 空 B 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝戰機型態(VF-1A(S)ファイター) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 2100 EN 100 類型 空 移動力 7 運動性 135
裝甲 1100 限界 4200 體積 S 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝半人型態(VF-1A(S)ガウォーク) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 2100 EN 100 類型 陸 移動力 6 運動性 140
裝甲 1100 限界 430 體積 S 空 B 陸 B 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝機械人型態(VF-1A(S)バトロイド) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 2100 EN 100 類型 陸 移動力 5 運動性 135
裝甲 1300 限界 420 體積 S 空 B 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A戰機型態(VF-1Aファイター) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 空 移動力 6 運動性 130
裝甲 1000 限界 400 體積 S 空 A 陸 B 海 C 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝半人型態(VF-1Aガウォーク) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 陸 移動力 5 運動性 135
裝甲 1000 限界 410 體積 S 空 B 陸 B 海 B 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A機械人型態(VF-1Aバトロイド) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 陸 移動力 4 運動性 130
裝甲 1200 限界 400 體積 S 空 B 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝戰機型態(VF-1A(S)ファイター) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 2100 EN 100 類型 空 移動力 7 運動性 135
裝甲 1100 限界 410 體積 S 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝半人型態(VF-1A(S)ガウォーク) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 2100 EN 100 類型 陸 移動力 6 運動性 140
裝甲 1100 限界 420 體積 S 空 B 陸 B 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝機械人型態(VF-1A(S)バトロイド) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 2100 EN 100 類型 陸 移動力 5 運動性 135
裝甲 1300 限界 4100 體積 S 空 B 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1J量產戰機型態(VF-1Jバルキリ−F) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 空 移動力 6 運動性 130
裝甲 1000 限界 400 體積 S 空 A 陸 B 海 C 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形

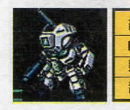

名稱 VF-1J量產半人型態(VF-1Jバルキリ−G) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 陸 移動力 5 運動性 135
裝甲 1000 限界 410 體積 S 空 B 陸 B 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1J量產機械人型態(VF-1Jバルキリ−B) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 陸 移動力 4 運動性 130
裝甲 1200 限界 400 體積 S 空 B 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1J量產武裝機械人型態(VF-1Jアーマードバルキリ−) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 5000 EN 120 類型 陸 移動力 6 運動性 140
裝甲 1900 限界 410 體積 S 空 A 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 無


名稱 VF-1A戰機型態(VF-1Aファイター) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 空 移動力 6 運動性 130
裝甲 1000 限界 400 體積 S 空 A 陸 B 海 C 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A半人型態(VF-1Aガウォーク) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 陸 移動力 5 運動性 135
裝甲 1000 限界 410 體積 S 空 B 陸 B 海 B 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A機械人型態(VF-1Aバトロイド) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 3000
HP 1900 EN 90 類型 陸 移動力 4 運動性 130
裝甲 1300 限界 400 體積 S 空 B 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝戰機型態(VF-1A(S)ファイター) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 2100 EN 100 類型 空 移動力 7 運動性 135
裝甲 1100 限界 410 體積 S 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形


名稱 VF-1A武裝半人型態(VF-1A(S)ガウォーク) 機體所屬系列 超時空要塞 修理費用 4000
HP 2100 EN 100 類型 陸 移動力 6 運動性 140
裝甲 1100 限界 420 體積 S 空 B 陸 B 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形



名稱 VF-1 A武裝機械人型態(VF-1 A[S]バトロイド)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 5		運動性 135
裝甲 1300	限界 410	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S戰機型態(VF-1 Sファイター)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 1900	EN 90		類型 空	移動力 6		運動性 130
裝甲 1000	限界 400	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S半人型態(VF-1 Sガウォーク)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 1900	EN 90		類型 陸	移動力 5		運動性 135
裝甲 1000	限界 410	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S機械人型態(VF-1 Sバトロイド)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 1900	EN 90		類型 陸	移動力 4		運動性 130
裝甲 1200	限界 400	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S武裝戰機型態(VF-1 S[S]バトロイド)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 5000	
HP 2100	EN 100		類型 空	移動力 7		運動性 140
裝甲 11400	限界 410	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S武裝半人型態(VF-1 S[S] ガウォーク)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 5000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 6		運動性 145
裝甲 1100	限界 420	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S武裝機械人型態(VF-1 S[S]バトロイド)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 5000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 5		運動性 140
裝甲 1300	限界 410	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 麥斯專用韋機利F型(VF-1 Jバルキリ—F)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 3000	
HP 1900	EN 90		類型 空	移動力 6		運動性 130
裝甲 1000	限界 400	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 麥斯專用韋機利G型(VF-1 Jバルキリ—G)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 3000	
HP 1900	EN 90		類型 陸	移動力 5		運動性 135
裝甲 1000	限界 410	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 麥斯專用韋機利B型(VF-1 Jバルキリ—B)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 3000	
HP 1900	EN 90		類型 陸	移動力 4		運動性 130
裝甲 1200	限界 400	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 麥斯專用VF-1 J戰機型態(VF-1 J[S]ファイター)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 2100	EN 100		類型 空	移動力 7		運動性 140
裝甲 1100	限界 410	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 麥斯專用VF-1 J半人型態(VF-1 J[S] ガウォーク)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 6		運動性 145
裝甲 1100	限界 420	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 麥斯專用VF-1 J機械人型態(VF-1 J[S] バトロイド)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 5		運動性 140
裝甲 1300	限界 410	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 米娜專用韋機利F型(VF-1 Jバルキリ—F)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 3000	
HP 1900	EN 90		類型 空	移動力 6		運動性 130
裝甲 1000	限界 400	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 米娜專用韋機利G型(VF-1 Jバルキリ—G)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 3000	
HP 1900	EN 90		類型 陸	移動力 5		運動性 135
裝甲 100	限界 410	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 米娜專用韋機利B型(VF-1 Jバルキリ—B)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 3000	
HP 1900	EN 90		類型 陸	移動力 4		運動性 130
裝甲 1200	限界 400	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 米娜專用VF-1 J戰機型態(VF-1 J[S]ファイター)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 2100	EN 100		類型 空	移動力 7		運動性 135
裝甲 1100	限界 410	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 米娜專用VF-1 J半人型態(VF-1 J[S]ガウォーク)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 6		運動性 140
裝甲 1100	限界 420	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 米娜專用VF-1 J機械人型態(VF-1 J[S]バトロイド)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 5		運動性 135
裝甲 1300	限界 410	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S戰機型態(VF-1 Sファイター)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 1900	EN 90		類型 空	移動力 6		運動性 130
裝甲 1000	限界 400	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S半人型態(VF-1 Sガウォーク)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 1900	EN 90		類型 陸	移動力 5		運動性 135
裝甲 1000	限界 410	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S機械人型態(VF-1 Sバトロイド)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 4000	
HP 1900	EN 90		類型 陸	移動力 4		運動性 130
裝甲 1200	限界 400	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S武裝戰機型態(VF-1 S[S]ファイター)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 5000	
HP 2100	EN 100		類型 空	移動力 7		運動性 140
裝甲 1100	限界 410	體積 S	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S武裝半人型態(VF-1 S[S] ガウォーク)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 5000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 6		運動性 145
裝甲 1100	限界 420	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 VF-1 S武裝機械人型態(VF-1 S[S] バトロイド)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 5000	
HP 2100	EN 100		類型 陸	移動力 5		運動性 140
裝甲 1300	限界 410	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 變形			



名稱 布拿達戰艦(ブリタイ艦)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 50000	
HP 50000	EN 300		類型 空	移動力 6		運動性 70
裝甲 2300	限界 400	體積 LL	空 B	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 基亞度・瑪古度米(ケアドゥル・マグドミラ)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 11000	
HP 46000	EN 250		類型 空	移動力 5		運動性 60
裝甲 2000	限界 390	體積 LL	空 B	陸 B	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 斯奧亞路・沙拿(スヴァール・サラン)			機體所屬系列 超時空要塞		修理費用 12000	
HP 38000	EN 220		類型 空	移動力 5		運動性 70
裝甲 1900	限界 390	體積 LL	空 B	陸 B	海 —	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			

圖	名稱	機體所屬系列	修理費用	HP	EN	類型	移動力	運動性	裝甲	限界	體積	空	陸	海	宇	武器	盾牌	裝部件數	特殊能力
	波多路旗艦(ボドル旗艦)	超時空要塞	0	65000	400	空	3	60	2700	500	LL	B	B	—	A	無	無	1	HP回復(大)、EN回復(大)
	利格多(リガード)	超時空要塞	4000	3500	120	陸	5	110	1200	350	S	A	A	B	A	無	無	1	無
	古拉扎(グラージ)	超時空要塞	7000	4900	180	空陸	6	120	1400	360	S	A	A	B	A	無	無	1	無
	路積達・卡(ヌージャデル・ガー)	超時空要塞	8000	4600	170	空陸	6	130	1300	420	S	A	A	C	A	無	無	1	無
	美路迪達軍標準戰艦(メルトランディ軍標準田艦)	超時空要塞	15000	35000	210	空	5	60	1800	400	LL	C	C	—	A	無	無	1	無
	美路迪達軍中型砲艦(メルトランディ軍中型砲艦)	超時空要塞	12000	25000	250	空	6	70	1600	450	LL	A	B	—	A	無	無	1	無
	拉布拉美斯旗艦(ラプラミズ旗艦)	超時空要塞	65000	64000	390	空	4	65	2500	490	LL	B	—	—	A	無	無	1	HP回復(大)、EN回復(大)
	米娜專用古多拉・洛(クァドラン・ロー)	超時空要塞	9000	4800	190	空陸	7	135	1500	450	S	A	A	B	A	無	無	1	無
	古多拉・洛(クァドラン・ロー)	超時空要塞	9000	4000	190	空陸	7	130	1400	400	S	A	A	B	A	無	無	1	無
	龍擊霸MK-II(ヒュッケバインMK-II)	原創機體	5000	2500	90	陸	6	115	1200	360	M	A	A	B	A	有	無	2	GRAVITY WALL
	龍擊霸MK-II強化版(ヒュッケバインMK-II)	原創機體	5000	2500	90	陸	6	115	1200	360	M	A	A	B	A	有	無	2	GRAVITY WALL
	龍擊霸MK-III(ヒュッケバインMK-III)	原創機體	8000	3500	120	陸	7	130	1500	410	M	A	A	B	A	有	無	1	GRAVITY TERTORI、分身
	龍擊霸MK-III砲擊戰型態(ヒュッケバインガンナー)	原創機體	9000	4500	150	空陸	9	140	1400	440	M	A	B	C	A	有	無	1	GRAVITY TERTORI
	龍擊霸MK-III近身戰型態(ヒュッケバインボクサー)	原創機體	9000	6500	150	陸	6	120	1900	400	M	B	A	A	A	有	無	1	GRAVITY TERTORI
	轟格砝二式(グルンガスト田式)	原創機體	6000	3500	100	陸	5	95	1400	290	L	B	A	B	A	無	無	2	念動FIELD、變形
	G-FORK(Gホーク)	原創機體	6000	3500	100	空	7	105	1300	300	L	A	B	B	A	無	無	2	念動FIELD、變形
	轟格砝二式強化版(グルンガスト田式)	原創機體	6000	3500	100	陸	5	95	1400	290	L	B	A	B	A	有	無	2	念動FIELD、變形
	G-FORK強化版(Gホーク)	原創機體	6000	3500	100	空	7	105	1300	300	L	A	B	B	A	無	無	2	念動FIELD、變形
	龍虎王(龍虎王)	原創機體	8000	7000	200	空水陸	6	125	1800	390	L	A	B	A	A	有	無	1	念動FIELD、HP回復(小)、變形、分離
	虎龍王(虎龍王)	原創機體	8000	7000	200	陸	8	135	1600	420	L	B	A	B	A	有	無	1	分身、HP回復(小)、變形、分離
	龍王機(龍王機)	原創機體	5000	3500	150	空水陸	7	165	1100	450	M	A	B	A	A	無	無	1	念動FIELD、HP回復(小)、合體
	虎王機(虎王機)	原創機體	5000	3500	150	陸	7	175	1100	460	M	B	A	B	A	無	無	1	念動FIELD、HP回復(小)、合體
	SRX(SRX)	超機大戰SRW	12000	10000	300	空陸	7	115	1600	400	L	A	A	B	A	無	無	1	念動FIELD、分離
	SRX(SRX)	超機大戰SRW	12000	10000	300	空陸	7	115	1600	400	L	A	A	B	A	無	無	1	念動FIELD、分離
	R-1 (R-1)	超機大戰SRW	6000	2800	90	陸	5	110	1200	400	M	B	A	A	B	有	有	2	變形
	R-WING(R-ウイング)	超機大戰SRW	6000	2800	90	空	7	120	1200	410	M	A	B	C	B	無	無	2	變形
	R-1 強化版(R-1)	超機大戰SRW	6000	3000	90	陸	6	110	1300	400	M	B	A	A	A	有	有	2	念動FIELD、變形、合體
	R-WING強化版(R-ウイング)	超機大戰SRW	6000	3000	90	空	8	120	1300	410	M	A	B	C	A	無	無	2	念動FIELD、變形、合體



名稱 R-2(R-2) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 6000
HP 3800 EN 100 類型 陸 移動力 5 運動性 100
裝甲 1400 限界 370 體積 M 空 B 陸 A 海 B 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 I-FIELD



名稱 R-2 POWER(R-2パワード) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 7000
HP 4200 EN 100 類型 陸 移動力 6 運動性 100
裝甲 1700 限界 370 體積 M 空 B 陸 A 海 B 宇 A
武器 有 盾牌 有 裝部件數 2 特殊能力 I-FIELD、合體



名稱 R-3(R-3) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 6000
HP 2500 EN 90 類型 陸 移動力 5 運動性 115
裝甲 1100 限界 400 體積 M 空 B 陸 A 海 C 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 念動FIELD



名稱 R-3 POWER(R-3パワード) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 7000
HP 4400 EN 90 類型 空 移動力 7 運動性 120
裝甲 1600 限界 400 體積 M 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 念動FIELD、合體



名稱 R-GUN POWER(R-GUNパワード) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 7000
HP 3000 EN 130 類型 空陸 移動力 5 運動性 125
裝甲 1400 限界 420 體積 M 空 A 陸 A 海 B 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 念動FIELD



名稱 R-GUN POWER(R-GUNパワード) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 7000
HP 3000 EN 130 類型 空陸 移動力 7 運動性 125
裝甲 1400 限界 420 體積 M 空 A 陸 A 海 B 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 念動FIELD、合體



名稱 CYBASTER未完全(サイバスター) 機體所屬系列 魔裝機神 修理費用 7000
HP 4200 EN 120 類型 空陸 移動力 8 運動性 115
裝甲 1300 限界 390 體積 M 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形



名稱 CYBIRD未完全(サイバード) 機體所屬系列 魔裝機神 修理費用 7000
HP 4200 EN 120 類型 空 移動力 9 運動性 125
裝甲 1200 限界 400 體積 M 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 變形



名稱 CYBASTER(サイバスター) 機體所屬系列 魔裝機神 修理費用 7000
HP 4200 EN 120 類型 空陸 移動力 8 運動性 115
裝甲 1300 限界 390 體積 M 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 精靈憑依、變形



名稱 CYBIRD(サイバード) 機體所屬系列 魔裝機神 修理費用 7000
HP 4200 EN 120 類型 空 移動力 9 運動性 125
裝甲 1200 限界 400 體積 M 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 精靈憑依、變形



名稱 CYBASTER強化版(サイバスター) 機體所屬系列 魔裝機神 修理費用 7000
HP 4200 EN 120 類型 空陸 移動力 8 運動性 110
裝甲 1300 限界 410 體積 M 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 分身、精靈憑依、變形



名稱 CYBIRD強化版(サイバード) 機體所屬系列 魔裝機神 修理費用 7000
HP 4200 EN 120 類型 空 移動力 9 運動性 125
裝甲 1200 限界 420 體積 M 空 A 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 分身、精靈憑依、變形



名稱 格蘭遜(グランゾン) 機體所屬系列 魔裝機神 修理費用 55000
HP 12000 EN 350 類型 空陸 移動力 7 運動性 130
裝甲 2200 限界 470 體積 M 空 A 陸 A 海 A 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 GRAVITY TERTORI、HP回復(小)



名稱 維娜奧娜R(ヴァルシオーネR) 機體所屬系列 魔裝機神 修理費用 7000
HP 4000 EN 120 類型 空陸 移動力 7 運動性 110
裝甲 1200 限界 400 體積 M 空 A 陸 A 海 B 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 2 特殊能力 分身



名稱 斯夫魯多(ズフィルード) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 40000
HP 65000 EN 390 類型 空陸 移動力 7 運動性 150
裝甲 3000 限界 550 體積 L 空 A 陸 A 海 A 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 GRAVITY TERTORI、HP回復(大)、EN回復(大)



名稱 積達加(ジュデッカ) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 35000
HP 58000 EN 250 類型 空陸 移動力 7 運動性 130
裝甲 2700 限界 480 體積 L 空 A 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 念動FIELD、HP回復(大)、EN回復(大)



名稱 積達加BLACK(ジュデッカ) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 38000
HP 65000 EN 320 類型 空陸 移動力 7 運動性 160
裝甲 3200 限界 550 體積 L 空 A 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 念動FIELD、分身、HP回復(大)、EN回復(大)



名稱 希路磨斯(ヘルモーズ) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 0
HP 65000 EN 390 類型 空 移動力 6 運動性 80
裝甲 2700 限界 360 體積 LL 空 A 陸 B 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 HP回復(大)、EN回復(大)



名稱 阿斯多理拉根(アストラナガン) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 65000
HP 40000 EN 300 類型 空陸 移動力 9 運動性 140
裝甲 2500 限界 560 體積 M 空 A 陸 A 海 A 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 念動FIELD、分身、HP回復(大)、EN回復(大)



名稱 米基羅度(メギロート) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 6000
HP 2500 EN 160 類型 空陸 移動力 5 運動性 90
裝甲 1000 限界 330 體積 S 空 B 陸 B 海 C 宇 B
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 HP回復(小)



名稱 西加利亞(ゼカリア) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 12000
HP 4800 EN 200 類型 陸 移動力 6 運動性 110
裝甲 1500 限界 380 體積 M 空 C 陸 B 海 C 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 無



名稱 哈巴古(ハバクク) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 14000
HP 9900 EN 250 類型 陸 移動力 5 運動性 100
裝甲 1800 限界 350 體積 L 空 B 陸 B 海 C 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 無



名稱 亞西基亞路(エゼキエル) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 40000
HP 18000 EN 270 類型 陸 移動力 7 運動性 120
裝甲 2100 限界 400 體積 L 空 B 陸 A 海 B 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 GRAVITY WALL



名稱 阿迪羅拉(アンティノラ) 機體所屬系列 超機大戰SRW 修理費用 30000
HP 38000 EN 300 類型 空陸 移動力 7 運動性 125
裝甲 2500 限界 450 體積 L 空 A 陸 A 海 A 宇 A
武器 有 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 GRAVITY TERTORI、HP回復(大)、EN回復(大)



名稱 YF-19戰機型態(YF-19ファイター) 機體所屬系列MACROSS PLUS 修理費用 6000
HP 2500 EN 120 類型 空 移動力 9 運動性 140
裝甲 1300 限界 500 體積 S 空 A 陸 B 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 變形



名稱 YF-19半人型態(YF-19ガウォーク) 機體所屬系列 MACROSS PLUS 修理費用 6000
HP 2500 EN 120 類型 陸 移動力 8 運動性 145
裝甲 1200 限界 510 體積 S 空 B 陸 A 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 有 裝部件數 1 特殊能力 變形



名稱 YF-19機械人型態(YF-19バトロイド) 機體所屬系列 MACROSS PLUS 修理費用 6000
HP 2500 EN 120 類型 陸 移動力 7 運動性 140
裝甲 1400 限界 500 體積 S 空 B 陸 A 海 A 宇 A
武器 無 盾牌 有 裝部件數 1 特殊能力 PINPOINT BARRIER、變形



名稱 YF-21 戰機型態(YF-21 ファイター) 機體所屬系列 MACROSS PLUS 修理費用 6000
HP 2600 EN 130 類型 空 移動力 8 運動性 145
裝甲 1300 限界 500 體積 S 空 A 陸 B 海 B 宇 A
武器 無 盾牌 無 裝部件數 1 特殊能力 變形



名稱 YF-21 半人型態(YF-21 ガウォーク)	機體所屬系列 MACROSS PLUS	修理費用 6000				
HP 2600	EN 130	類型 陸	移動力 7	運動性 150		
裝甲 1200	限界 510	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 變形			



名稱 YF-21 機械人型態(YF-21 バトロイド)	機體所屬系列 MACROSS PLUS	修理費用 6000				
HP 2600	EN 130	類型 陸	移動力 6	運動性 145		
裝甲 1400	限界 500	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 PINPOINT BARRIER、變形			



名稱 勇者雷登(ライディーン)	機體所屬系列 勇者雷登	修理費用 8000				
HP 5800	EN 140	類型 空陸	移動力 7	運動性 95		
裝甲 1400	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 勇者雷登強化版(ライディーン)	機體所屬系列 勇者雷登	修理費用 8000				
HP 5800	EN 140	類型 空陸	移動力 7	運動性 105		
裝甲 1400	限界 390	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 有	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 布路加(ブルガー)	機體所屬系列 勇者雷登	修理費用 1000				
HP 2800	EN 70	類型 空	移動力 7	運動性 120		
裝甲 1000	限界 360	體積 S	空 A	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 4	特殊能力 補給裝置			



名稱 化石獸巴斯迪達(化石獣バストドン)	機體所屬系列 勇者雷登	修理費用 6000				
HP 5000	EN 120	類型 陸	移動力 5	運動性 60		
裝甲 1400	限界 260	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 —
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 加達(ガンテ)	機體所屬系列 勇者雷登	修理費用 22000				
HP 14000	EN 240	類型 空	移動力 5	運動性 50		
裝甲 1500	限界 300	體積 LL	空 A	陸 C	海 C	宇 B
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 巨大煞基(巨大シャーキン)	機體所屬系列 勇者雷登	修理費用 30000				
HP 30000	EN 160	類型 空陸	移動力 6	運動性 100		
裝甲 200	限界 360	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 有	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 多洛美(ドローメ)	機體所屬系列 勇者雷登	修理費用 2000				
HP 800	EN 90	類型 空	移動力 3	運動性 40		
裝甲 900	限界 220	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 GIANT ROBOT(ジャイアント・ロボ)	機體所屬系列 GIANT ROBOT	修理費用 8000				
HP 6800	EN 180	類型 空陸	移動力 6	運動性 85		
裝甲 1900	限界 350	體積 L	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 BEAM COATING			



名稱 銀鈴ROBOT TYPE-1(銀鈴ロボTYPE-1)	機體所屬系列 GIANT ROBOT	修理費用 8000				
HP 3500	EN 130	類型 空陸	移動力 6	運動性 100		
裝甲 1400	限界 360	體積 L	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 修理裝置			



名稱 銀鈴ROBOT TYPE-2(銀鈴ロボTYPE-2)	機體所屬系列 GIANT ROBOT	修理費用 9000				
HP 3700	EN 160	類型 直陸	移動力 6	運動性 120		
裝甲 1800	限界 390	體積 L	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 修理裝置			



名稱 GR2(GR2)	機體所屬系列 GIANT ROBOT	修理費用 24000				
HP 14000	EN 220	類型 水陸	移動力 6	運動性 80		
裝甲 1600	限界 340	體積 L	空 A	陸 A	海 A	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 維新龍・曉(維新竜・曉)	機體所屬系列 GIANT ROBOT	修理費用 12000				
HP 8000	EN 150	類型 陸	移動力 5	運動性 65		
裝甲 1100	限界 220	體積 L	空 B	陸 A	海 C	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 奧拉女路士(ウラエヌス)	機體所屬系列 GIANT ROBOT	修理費用 26000				
HP 10000	EN 200	類型 空陸	移動力 5	運動性 70		
裝甲 1200	限界 330	體積 L	空 A	陸 A	海 B	宇 C
武器 無	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 衝擊之艾拔(衝撃のアルベルト)	機體所屬系列 GIANT ROBOT	修理費用 0				
HP 200	EN 250	類型 陸	移動力 5	運動性 200		
裝甲 100	限界 999	體積 SS	空 A	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 龍擊霸EX(ヒュッケバインEX)	機體所屬系列 原創機體	修理費用 18000				
HP 9000	EN 200	類型 陸	移動力 8	運動性 135		
裝甲 1600	限界 460	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 GRAVITY TERTORI、分身			



名稱 轟格殊改(グルンガスト改)	機體所屬系列 原創機體	修理費用 12000				
HP 10000	EN 300	類型 空陸	移動力 7	運動性 120		
裝甲 1900	限界 400	體積 M	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 GRAVITY TERTORI			



名稱 迪斯多羅依・魔仕達(デストロイド・モンスター)	機體所屬系列 超時空要塞	修理費用 10000				
HP 7000	EN 160	類型 陸	移動力 4	運動性 90		
裝甲 1600	限界 300	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 空戰寶多(空戦ポッド)	機體所屬系列 超時空要塞	修理費用 1000				
HP 2000	EN 100	類型 空	移動力 5	運動性 100		
裝甲 800	限界 325	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 利格多附飛彈(リガード)	機體所屬系列 超時空要塞	修理費用 4000				
HP 3800	EN 120	類型 陸	移動力 5	運動性 110		
裝甲 950	限界 370	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 麥斯專用古多拉・洛(クァドラン・ロー)	機體所屬系列 超時空要塞	修理費用 9000				
HP 4800	EN 140	類型 空陸	移動力 8	運動性 135		
裝甲 1600	限界 420	體積 S	空 A	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 卡碧尼MK-II(キュベレイMK-II)	機體所屬系列 機動戰士	修理費用 4000				
HP 4800	EN 120	類型 陸	移動力 6	運動性 120		
裝甲 1500	限界 350	體積 M	空 A	陸 B	海 C	宇 A
武器 有	盾牌 無	裝部件數 2	特殊能力 無			



名稱 多佩利磨(トップリム)	機體所屬系列MACROSS PLUS	修理費用 6000				
HP 2800	EN 90	類型 陸	移動力 7	運動性 155		
裝甲 1300	限界 500	體積 S	空 B	陸 A	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 波度利磨(ボトムリム)	機體所屬系列 MACROSS PLUS	修理費用 6000				
HP 2800	EN 90	類型 陸	移動力 6	運動性 150		
裝甲 1300	限界 500	體積 S	空 B	陸 A	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			



名稱 龍王機(龍王機)	機體所屬系列 原創機體	修理費用 5000				
HP 30000	EN 180	類型 空水陸	移動力 7	運動性 80		
裝甲 1800	限界 300	體積 M	空 A	陸 B	海 A	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 念動FIELD、HP回復(大)			



名稱 虎王機(虎王機)	機體所屬系列 原創機體	修理費用 5000				
HP 28000	EN 180	類型 陸	移動力 8	運動性 90		
裝甲 1700	限界 310	體積 M	空 B	陸 A	海 C	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 念動FIELD、HP回復(大)			



名稱 VT-1 章基利F型(VT-1 バルキリーF)	機體所屬系列 超時空要塞	修理費用 1200				
HP 2700	EN 100	類型 空	移動力 6	運動性 140		
裝甲 1300	限界 420	體積 S	空 B	陸 B	海 B	宇 A
武器 無	盾牌 無	裝部件數 1	特殊能力 無			

CM HOUR

Text by MS

你估

今次有甚麼廣告？你看旁邊的相就知啦！那就是現在最HIT的遊戲《超級機械人大戰α》，原本想將大家最期待的《FINAL FANTASY IX》的廣告片段刊登的，可惜出了意外…希望日後有機會刊登啦！

超級機械人大戰α（PlayStation）

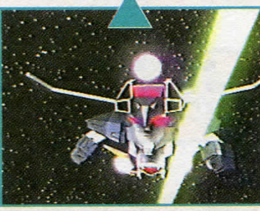
這個《超級機械人大戰α》CM有點強差人意，只是利用遊戲的OPENING來作CM，雖說有兩個旁述，但未免有點馬夫。


◆噗…噗…(心跳聲)


◆你聽到嗎？(男聲)


◆我現在聽到…(女聲)


◆噗…噗…(心跳聲)


◆現在起動…(男聲)


◆α的鼓動…(女聲)


◆噗…噗…(心跳聲)


◆α的鼓動…(男聲)



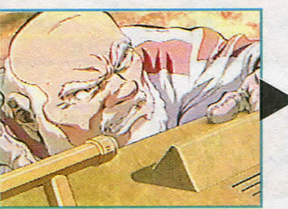
◆《超級機械人大戰α》5月25日發售

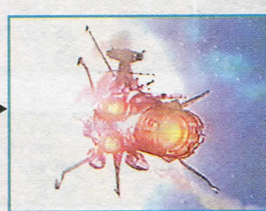
再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們（PlayStation）

前陣子在遊戲界裡，最成玩家的話題之遊戲《再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們》，其CM卻變成全動畫製作，就如遊戲內的故事演出般，以重新製作的動畫和CG混合播出，倒算不錯。

◆Playstation


◆古代進與雪在艦上

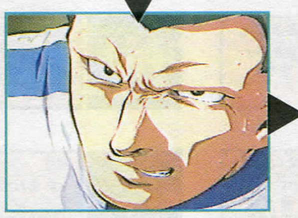

◆還上…(旁述)


◆人嗎…？…(旁述)


◆你是…(旁述)


◆在大和號上…(旁述)


◆TERE的影飛過


◆被地球…(旁述)


◆活動的…(旁述)



◆再見 宇宙戰艦大和號

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

6月

15日	■KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	四季之BASS釣魚	VISIT	1980日圓	SPT
	綠野仙蹤～ANOTHER WORLD～RUNGRUNG	AFFECT	3000日圓	AVG
22日	■ELDER GATE	KONAMI	OPEN價格	RPG

KONAMI的新作RPG《ELDER GATE》作出了一個極新穎的嘗試，就是遊戲內並沒有特定的故事！玩者每次步入「ELDER GATE」，遊戲就會創造一個新的劇情給你，地圖、迷宮的構造當然也是RANDOM生成，因此各玩者的故事都會有所不同。

經過一輪猜測後，RPG大作《PERSONA 2罰》終於確定了發售日。最近ATLUS更公開了它的限定版的內容，包括了遊戲CD本身(當然了)、化妝箱一個、原創設計手表和銀首飾一件，9800日圓這個價錢簡直是超值！《女神轉生》FANS絕不能錯過！

	■Salary Man金太郎THE GAME	BANDAI	3800日圓(暫定)	AVG
	■大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	■PACHISLOT帝王6	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	■COLORFUL LOGIC	ASTRON	1800日圓	PUZ
	■SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS	ASK	4800日圓	ACT
	■PERSONA 2罰	ATLUS	6800日圓	RPG
	■PERSONA 2罰DELUXE BOX	ATLUS	9800日圓	RPG
	■小王國物語ELTORIA	KSS	2800日圓	RPG
	■J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	■日本職業麻雀連盟公認 本格職業麻雀 真．徹萬	NAXAT	2800日圓	TAB
	■～仙界大戰～仙界傳封神演義	BANDAI	5800日圓	RPG
	■POCKET DIGIMON WORLD	BANDAI	2800日圓	AVG
	THE心理GAME 7	VISIT	1500日圓	ETC
	TATIO2000 SERIES G DARIUS	TAITO	2000日圓	STG
	TATIO2000 SERIES PUCHI CARAT	TAITO	2000日圓	PUZ
	我的暑假	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	自我中心派~一發勝負！~	GAME ARTS	1980日圓	TAB
	雷朋三世 PUNCH THE MONKEY! GAME EDITION(暫稱)	BANDAI	5800日圓	ACT
29日	■BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	■我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	3200日圓	SLG
	裏技麻雀～這就是天和？～	SPIKE	4800日圓	TAB
	必殺 PACHINICO STATION NOW4 我係熱血冒險王	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	6800日圓	STG
	SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	Superlite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	不詳
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER RED	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER BLUE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER YELLOW	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	BLASTER MASTER	SUNSOFT	5800日圓	STG
	Wu Tang	SUCCESS	4800日圓	FIG
	BISHIBASHI SPECIAL 3～STEP CHAMP～	KONAMI	OPEN價格	ETC
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOVE GAMES～WAIWAI TENNIS～	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES EGG	HUMSTAR	1500日圓	PUZ
	MAJOR WAVE 1500 SERIES MASTER OF MONSTERS～破曉之賢者們～		1500日圓	SLG
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ
	機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 攻略指令書	BANDAI	2800日圓	SLG
	VANDEL HEARTS 2~天上之門~	KONAMI	OPEN價格	RPG
	IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRE FORCE	IDEA FACTORY	2800日圓	SLG
	IDEA FACTORY COLLECTION MONSTER COMPLETE WORLD	IDEA FACTORY	2800日圓	RPG
	StudyQuest計算島之大冒險	志學社	5800日圓	ETC
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION SAGA FRONTIA	SQUARE	3800日圓	RPG
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION SAGA FRONTIA 2	SQUARE	3800日圓	RPG
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	3800日圓	SRPG
	★SQUARE MILLENNIUM COLLECTION BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	3800日圓	ARPG
下旬	BEST版 釣道 ~溪流 • 湖編~	ESCOT	2800	SPT
6月	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT

7月

6日	■BLASTER MASTER	SUNSOFT	5800日圓	STG
	SPIKE LIBRARY#002 COLIN McRAE RALLY	SPIKE	2800日圓	RAC
	RC GO!	TAITO	5800日圓	RAC
	LAGNACURE LEGEND	ARTDINK	4800日圓	SLG
	ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
	大盜伍右衛門~綾繁一家之黑影~	KONAMI	價格未定	ACT
	BASS TRICK WAKE BOARDING	METRO	4800日圓	SPG
	蟲太郎	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ACT
	★VALUE 1500麻雀STATION MAZIN麻神	SUNSOFT	1500日圓	TAB
	★BEST PRICE CAT THE RIPPER～第13位偵探～	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	★BEST PRICE鋼仁戰記	TONKIN HOUSE	2500日圓	SRPG
	★BEST PRICE伸縮對戰IT'S A！	TONKIN HOUSE	2500日圓	PUZ
	★KOEI THE BEST Angelique天空之鎮魂歌	KOEI	2800日圓	RPG
	★KOEI THE BEST維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	2800日圓	SLG
	★嗶嗶雀莊	HORI	6500日圓	TAB
7日	FINAL FANTASY IX	SQUARE	7800日圓	RPG
13日	GGS2000 SERIES ALMOLIN'S	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	SHT
	稻川淳二 深夜中之的士	VISIT	4800日圓	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 31 THE SOUND NOVEL	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	加油日本！奧運2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	日本相撲協會公認 國技大相撲(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
	Monkey Magic	SUNSOFT'	4800日圓	ACT
	遊戲王 DUEL MONSTERS 被封印之記憶(KONAMI THE BEST)	KONAMI	價格未定	TAB
	CINEMA 英會話 ~愛之盡頭~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~嵐之丘~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~INTERCEPTOR~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~ZOMBIE~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CINEMA 英會話 ~不能去天國的爸爸~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	CHINEMA 英會話 ~BOYS LIFE~(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	～東京魔人學園傳奇 人之章～東京魔人學園劍風帖銘譜卷	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
19日	■GUITAR FREAKS(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	PACHISLOT ARUZE王國3	ARUZE	5800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series THE TETRIS	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series DESSEMO KIDSZ！	SUCCESS	1500日圓	ETC
	SuperLite 1500 Series MEMORIES OFF	SUCCESS	1500日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series LITHOBSER ASS	SUCCESS	1500日圓	AVG
	實況POWERFUL職業棒球2000開幕版	KONAMI	OPEN價格	SPT
	必殺PACHISLOT STATION 4	SUNSOFT	4800日圓	SLG
	★必殺PACHISLOT STATION NOW5鬼太郎	SUNSOFT	3800日圓	SLG
	★KOEI THE BEST太閤立志傳III	KOEI	2800日圓	RPG
	★KOEI THE BEST蒼狼與白鹿IV	KOEI	2800日圓	SLG
20日	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch感覺SENSATION	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	★SNK BEST COLLECTION餓狼傳說WILD AMBITION	SNK	2800日圓	FIG
27日	■BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	4800日圓	TAB
	■HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	■砂之EMBRACE～EDEN之里的動寶	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	beatmania BEST HITS	KONAMI	OPEN價格	SLG
	TWILLIGHT SYMPTOM～再會～	SPIKE	5800日圓	AVG
	MAJOR WAVE SERIES 大運動會 GTO	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES魔法少女PRETTY SAMMY	HUMSTAR	1500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	ACT
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03姓名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	MARU安SERIES 5 RECIPRO RACE 5000	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	RAC
	THE · 音樂指揮家	GLOBAL A ENTERTINMNET	4800日圓	ETC
	THE · 音樂指揮家(連控制器版)	GLOBAL A ENTERTINMNET	7800日圓	ETC
	HYPER VOLUME 2800 HYPER PACHINKO	KONAMI	OPEN價格	SLG
	POP'N MUSIC ANIMATION MELODY(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	ETC
	BAROQUE SYMPTOM	SPIKE	3800日圓	ETC
	beatmania featuring DREAMS COME TURE	KONAMI	OPEN價格	SLG
	PRINCESS MAKER GO!GO! PRINCESS(廉價版)	J · WING		SLG
中旬	■在哪裏也有蓄鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
下旬	日本職業麻雀連盟公認 麻雀入門編(廉價版)	NAXAT	2800日圓	TAB
	★DIGIMON WORLD 2	BANDAI	5800日圓	不詳
7月				
	■PACHISCOT帝王W	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	SLG
	■手機 · EDIT	INCREMENT P	5800日圓	ETC
	■PARA！PRO JUNIOR COLLECTION	日本TELENET	3200日圓	SLG
	■MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	5800日圓	SLG
	Best of Best PACHISCOT帝王2	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	SUPER BASS FISHING普及版	MEDIA RING	1500日圓	SPT
	★WINNING LURE	HORI	7800日圓(預定)	SPT

8月

3日	■國軟中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
	STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	SPT
	人魚之烙印	NEC Interchannel	5800日圓	AVG
	KENKI－發！CRANE MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	ETC
	KENKI－發！SHOVEL MASTER激鬥	FAB COMMUNICATION	2500日圓	ETC
	EXCITING PRO WRESTLING	YUKES	5800日圓	SPT
	BEST PRICE JUGGERNAUT～戰慄之卵～	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	BEST PRICE黃昏之ODE	TONKIN HOUSE	2500日圓	RPG
	★LOGIC麻雀 創龍 四人打 · 三人打	日本－SOFTWARE	1500日圓	TAB
10日	■土坪小姐	UNIVERSE開發	5800日圓	TAB
	★由零開始的將棋 將棋幼稚園AYUMI組R	AFECT	1500日圓	TAB
17日	SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙控隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series FISHING俱樂部 1～防波堤釣～	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING俱樂部 2～港口釣～	SUCCESS	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series FISHING俱樂部 3～投下釣～	SUCCESS	1500日圓	SPT
24日	■心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	AVG
	■WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 2000~U-23勇者之賽～	KONAMI	OPEN價格	SPT
	PRINCESS MAKER POCKET大作戰(廉價版)	J · WING		SLG
26日	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
31日	七田式右腦冒險1~語言ABC 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險2~形狀123 0歲~2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險3~語言ABC 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險4~形狀123 2歲~4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險5~語言ABC 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	七田式右腦冒險6~形狀123 4歲~6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
下旬	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	5800日圓	ETC
8月	■TETRIS with CARD CAPTOR SAKURA ETERNAL HEART	ARIKA		
	■INTERNATIONAL SOCCER EXCITE STAGE 2000	EPOCH社	5800日圓	SPT
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Publisher	1500日圓	STG
	Simple 1500 SERIES Vol.32 THE BOXING	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.33 THE乒乓球	D3 Publisher	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.34 QUIZ番組	D3 Publisher	1500日圓	STG
	Simple 1500 SERIES Vol.36戀愛模擬～夏色Celebration～	D3 Publisher	1500日圓	SLG
	★HEIWA Palor！PRO 櫻下大將SPECIAL	日本TELENET	5200日圓(預定)	SLG
	★19時03分～上野出開之夜光列車～(廉價版)	VISIT	1980日圓	AVG
	★THE占卜3～每日之方位占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	★THE占卜4～開運KABBALAH占卜～	VISIT	1800日圓	ETC
	★稻川淳二 恐佈之大屋(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC

9月

28日	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	未定
	SuperLite 1500 Series 天下之夢 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series BURN OUT	SUCCESS	1500日圓	RAC
上旬	DIORAMS	PONOS	價格未定	TAB
9月	■高2一將軍	ASK	4800日圓(預定)	AVG
	■COLIN McRAE THE RALLY 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	■PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)	PANDORA BOX	1980日圓	AVG
	■PANDORA MAX SERIES VOL.5 GOCHACHIRU！(暫稱)(限定版)	PANDORA BOX	價格未定	AVG
	■夢之翼(暫稱)	KID	價格未定	AVG
	蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	價格未定	SLG
	★party & party	HORI	3980日圓	ETC
10月	■WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	★乘鏟泥車吧！	TAITO	5800日圓	SLG
2000年冬	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	■PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG

遊戲發售時間表

	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓(暫定)	SLG
	★嘩嘩TRUMP大戰	HORI	6500日圓	TAB
11月	■電光火石MICRO RUNNER	SPIKE	價格未定	RAC
12月下旬	PANDORA MAX SERIES Vol.7 ON嘩～復活	PANDORA BOX	1980日圓	RPG

2000年發售

2000年夏				
	■龍之子FIGHT	TAKARA	5800日圓	FIG
	■SD GUNDAM G GENERATION -F	BANDAI	7800日圓	SLG
	■手機釣餌 VOLUME.5	BING KIDS	2480日圓	ETC
	■Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2~Professional編~	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	■Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	■beatmania APPEND GOTTAMIX2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	TOMB RAIDER IV : THE LAST REVELATION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	名探偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓	AVG
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	SRPG
	悠久組曲~All Star Project~	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	鈴木爆發	ENIX	價格未定	AVG
	北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	★MAX SURFING 2nd(暫稱)	kks	5800日圓	SPT
2000年秋	■BLADE ARTS/黃昏之都LULUIE	ENIX	價格未定	AVG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	價格未定	不詳
	三洋柏青哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	價格未定	SLG
	DINO CRISIS 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	元祖！動物占卜	CULTURE BRAIN	2800日圓	ETC
	X DRIVER : ZERO	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
	★幻想水滸外傳VOL.1 HALMONIA之劍士	KONAMI	價格未定	AVG



《幻想水滸傳》是KONAMI最受歡迎的RPG系列，擁有不少熱情的FANS。最近KONAMI公佈了它的續集，但出奇的是它不是一套RPG而是AVG！據KONAMI方面表示，這外傳將會以本作原創的主角「NASH」的觀點，去演役《幻想水滸傳II》沒有被説明的故事，許多在《II》有登場的角色也會再現！值得期待。

	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYSSEY II~魔龍戰爭~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYSSEY III~MILLENNIUM之聖戰~	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	PANZER FRONT bis(暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

2001年發售

3月	★PANDORA MAX SERIES VOL.8 RAVISH BRASON 2	PANDORA BOX	1980日圓	RPG

發售日未定

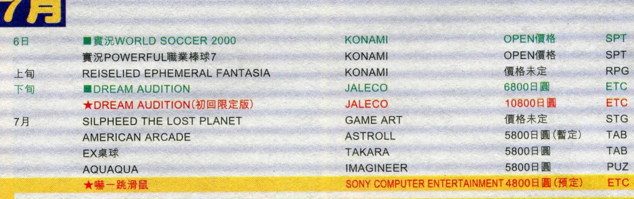
■PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
■BACKGUNNER~戰爾的勇者們~完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
LUNA WING~超越時空的聖戰~	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ARKS 1000~目標！究極之召喚師~	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
靈異樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	SLG
pop'n music 4	KONAMI	價格未定	SLG
歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	RAC

PlayStation 2

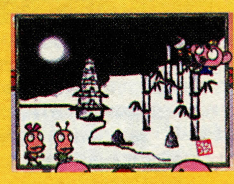
6月

15日	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	5800日圓	TAB
22日	ROCK'N MEGA STAGE	JALECO	8800日圓	ETC
	HRESVELGR	GUST	6800日圓	RAC
29日	TVDJ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	SCANDAL	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG

7月



6日	■實況WORLD SOCCER 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	實況POWERFUL職業棒球7	KONAMI	OPEN價格	SPT
上旬	REISELIED EPHEMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
下旬	■DREAM AUDITION	JALECO	6800日圓	ETC
	★DREAM AUDITION(初回限定版)	JALECO	10800日圓	ETC
7月	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	價格未定	STG
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	AQUAQUA	IMAGINEER	5800日圓	PUZ
	★嚇一跳滑鼠	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	ETC



在日前SONY發表了PS2第一套用滑鼠來玩的遊戲《嚇一跳滑鼠》，它是個可以讓玩者在電視畫面上自由地繪畫的遊戲。不過大家關心的還是PS2的滑鼠規格……真的嚇了一跳，SONY竟然不會為PS2推出滑鼠，大家只須購買市面上電腦用的USB滑鼠，就可以在PS2上直接使用！



《G- SAVIOUR》是SUNRISE為了記念GUNDAM 20周年，和荷李活一流CG製作公司合作的電影，而它的遊戲版也會在PS2上推出。遊戲內容類似以前在PS上推在過的《Z GUNDAM》和《馬沙之反擊》，也是3D射擊作品，不過遊戲的舞台則改了是地上戰。遊戲內還收錄了《G-SAVIOUR》電影的宣傳片。

8月

30日	GAME SELECT 5和	悠紀ENTERPRISE	5800日圓	TAB
中旬	MAGICAL SPORT 2000甲子園	魔法	價格未定	SPT
下旬	■Pro麻雀 極 NEXT	ATHENA	4800日圓(預定)	TAB
	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
8月	■THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	■VELVET FILE	DAZ	6800日圓(預定)	SLG
	SURFROID傳説之SURF	ASCII	6800日圓	SPT
	SORCEROUS STABBER ORPHEN～魔術士奧法～	角川書店	6800日圓	ACT
	GUNGRIFFON BLAZE	GAME ART	價格未定	STG
	GRIPER刃牙BAKI最強列傳(暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT

9月以後

9月	RING OF RED	KONAMI	價格未定	SLG
10月	■motogp	NAMCO	價格未定	RAC
11月	鬼武者	CAPCOM	價格未定	AVG

2000年發售

夏	■將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	6800日圓	SPT
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	真 · 三國無雙	KOEI	價格未定	ACT
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★G-SAVIOUR	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	ACT
秋	■Angelique Toris	KOEI	價格未定	SLG
	Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
冬	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	1／4	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	THE FLINTSTIONES VIVA ROCKVEGAS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
2001年春	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳説 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	■METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	Z.O.E.(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	1 ON 1GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2(暫稱)	元氣	價格未定	RPG
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	EX億萬長者GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	BANDAI	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	DAY OF WALPURGIS	KONAMI	價格未定	AVG
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	最強東大將棋3(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	★KEYBOARD MANIA	KONAMI	價格未定	SLG

Dreamcast

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
15日	ANIMASTER	AKI	5800日圓	SLG
22日	人生Game for Dreamcast	TAKARA	5800日圓	TAB
	首都高BATTLE 2	元氣	5800日圓	RAC
	ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG



《大戰略》系列是SEGA少數在MEGA DRIVE、SATURN和DC都有推出的遊戲系列，支持它的FANS亦不少。今次DC版是由堪稱完成度最高的MD版《大戰略)的工作人員所製作，因此質素一定有所保證。例如遊戲內的兵器數超過1000種、地圖增加了80幅以上，陣營數也有30國以上之普，相信足夠令FANS沈迷其中數個月了。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
29日	Memories Off Complete	Kid	6800日圓(預定)	AVG
	JET SET RADIO	SEGA	5800日圓	ETC
	機動戰士高達 基力之野望 自護之系譜	BANDAI	6800日圓	SLG
	ROOMMATE NOVEL~佐藤由香~	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO	GLOBAL A ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	5800日圓	FIG
	RECORD OF LODOSS WAR羅德島戰記 邪神降臨	角川書店	6800日圓	RPG
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6日	NEPPACHI II	DAIKOKU電機	4800日圓	SLG
13日	■REVOLT	ACCLAIM JAPAN	3800日圓	RAC
	■NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
27日	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	6800日圓	SLG
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	ZUSAR VASAR	REAL VISION	4800日圓(予定)	RAC
7月	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	Virtua Athlete 2K	SEGA	價格未定	SPT
	■F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓(預定)	RAC

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
3日	■F355 CHALLENGE	SEGA	5800日圓	RAC
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	打高爾夫吧！APPEND COURSES ADVENTURE編	SOFTMAX	1980日圓	ETC
10日	COOL COOL TOON	SNK	5800日圓	ACT
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
24日	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
31日	★音聲認識麻雀JAMAN	VISIT	4800日圓	TAB
9月	打高爾夫吧！APPEND COURSES SURVIVAL編	SOFTMAX	1980	



日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
	TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	熱鬥(NET) GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	ECCO THE DOLPHIN Defender of the Future	SEGA	價格未定	AVG
	NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	價格未定	ARPG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	RUNE JADE	HUDSON	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING(暫稱)	SEGA	5800日圓(暫定)	TAB
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
秋	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	叮噹(暫稱)	SEGATOYS	價格未定	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	CARD CAPTOR SAKURA DC(暫稱)	SEGA	5800日圓	ETC
冬	■Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	■WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓(預定)	SLG
	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	私立JUSTICE學園2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Kanon	NEC Interchannel	價格未定AVG	
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	FANTASY STAR ONLINE	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	JET COASTER DREAM 2(暫稱)	發售商未定	價格未定	SLG
	★deSPIRIA	ATLUS	價格未定	RPG

2001年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■春風戰隊V FORCE 2(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE(暫稱)	TAKUYO	價格未定	SRPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	莎木 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
	10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
	pop'n muisc 4(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	STG
	COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
	OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	STG
	18WHEELER(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC

NINTENDO 64

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
23日	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
13日	加油日本！奧運2000	KONAMI	7800日圓	SPT
	MARIO TENNIS 64	任天堂	6800日圓	SPT
7月	叮噹3大雄之町SOS!	EPOCH社	6800日圓	ACT

8月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
11日	MARIO STORY	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

9月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
27日	■不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
夏	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
秋	■WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	SPUER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

遊戲發售時間表

NINTENDO 64 DD

6月

23日	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC

7月

13日	加油日本！奧運2000	KONAMI	7800日圓	SPT
	MARIO TENNIS 64	任天堂	6800日圓	SPT
7月	叮噹3大雄之町SOS!	EPOCH社	6800日圓	ACT

8月

11日	MARIO STORY	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

9月

27日	■不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	6800日圓	ARPG

2000年

夏	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
秋	■WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	SPUER BLACK BASS 64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓(預定)	RPG

發售日未定

	BIOHAZARD 0(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NEO-GEO POCKET

6月

22日	■NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	3800日圓	TAB
	傳說之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
	傳說之OGRE BATTLE外傳 限定BOX(NGP透明藍版同梱)	SNK	10000日圓	RPG

7月

6日	■ROCKMAN BATTLE&FIGHTERS	CAPCOM	4800日圓	ACT
	THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE	SNK	3800日圓	AVG
20日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET PORCANO2	ARUZE	3800日圓	SLG

8月

3日	NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
	NGP BEST COLLECTION SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPOTER'S VERSION	SNK	2800日圓	TAB
10日	COOL COOL JAM	SNK	3800日圓	ETC
	DELTA WRAP	IOSIS	3800日圓	PUZ

發售日未定

	■NIGERONPA(暫稱)	電腦映像製作所	價格未定	RPG
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	SNK CHARACTER RACE GAME(暫稱)	ITL	價格未定	RAC

GAMEBOY

6月

15日	HUNTER×HUNTER～HUNTER之系譜～	KONAMI	4500日圓	SRPG
29日	MR DRILLER	NAMCO	3800日圓	PUZ
30日	井上洋介之麻雀教室GB	ATHENA	3800日圓	TAB
	OJARU丸～滿願神社是緣日！～	MTO	4280日圓	TAB
	漢字BOY2	J · WING	4800日圓	ETC
	母名之大冒險	SUNSOFT	3980日圓	ACT

7月

6日	■WORLD SOCCER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
7日	■收集後玩 熊熊布先生 森之寶物	TOMY	3980日圓	AVG
	DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	4300日圓	SPT
13日	遊戲王DUEL MONSTER III三聖蹟神降臨	KONAMI	4500日圓	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	4500日圓	SPT
14日	OJARU丸～月夜是池的寶物～	SUCCESS	3980日圓	TAB
	DOKANBON！？MILLENNIUM QUEST	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	3980日圓	RPG
19日	SURVIVAL KIDS 2～脫出！雙子島～	KONAMI	4500日圓	RPG
21日	爆走貨車傳說GB SPECIAL 男度胸之天下統一	KID	3980日圓	RAC
27日	■筋肉番付GB2～挑戰！究極BATTLE	KONAMI	價格未定	SLG
28日	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！	MEDIA FACTORY	4800日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！艾蓮絲PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！完奈PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！紅蘭PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！櫻PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！堇PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	★櫻大戰GB檄 · 花組入隊！瑪莉亞PACK(LAWSON發賣限定)	MEDIA FACTORY	5800日圓	AVG
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KO～THE PRO BOXING～	ALTRON	4500日圓	SPT
中旬	Dear Daniel之Sweet Adventure～尋找Kitty～	IMAGINEER	3980日圓	ACT
	Hello Kitty之Sweet Adventure～想見Daniel～	IMAGINEER	3980日圓	ACT
7月	POCKET LOVE HINA	MAVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J · WING	4800日圓	TAB
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	MEDAROT 3 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	MEDAROT 3 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG

8月

3日	■DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	4800日圓	SLG
4日	■Magical Chase GB～見習魔法師 往賢者之谷去～	MICRO CABIN	3480日圓	STG
	SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	5980日圓	RPG
11日	■飛天的Tweety's	KEMCO	4200日圓	不詳
	★海底傳說！！TREASURE WORLD	DAZ	3980日圓	不詳
25日	新世紀EVAGELION麻雀補完計劃(暫稱)	KING RECORD	3980日圓	TAB
中旬	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
	★好朋友寵物系列3可愛的小狗	M · T · O	3980日圓	ETC
8月	■ROCKMAN X CYBER MISSION	CAPCOM	3980日圓	ACT
	GB ZOIDS(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	ELEVATOR ACTION EX	ALTRON	價格未定	ACT

9月

7日	★Pop'n Music GB Animation Melody	KONAMI	4500日圓	SLG
8日	★火腿太朗(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
21日	★用POKEMON來玩PANEPON	任天堂	3800日圓	PUZ
29日	★牧場物語GB3(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SLG
9月	GO!GO!順風車 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	飛龍之拳 MILLENNIUM	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	★仙界異聞錄 準堤大戰～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANPRESTO	價格未定	不詳

2000年

夏	DONKEY HOTE要去	ATLUS	4500日圓	ETC
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	在哪處也PACHINKO GB「CR MONSTER HOUSE」	TAM	3980日圓	SLG
	BAY BLADE FIGHTING TOURNAMENT	HUDSON	價格未定	AVG
	釣魚ADVENTURE KITE之冒險	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SPT
秋	★WIZARDARY	ASCII	4500日圓	RPG
	★WIZARDARY II LLYLGAMYN之遺產	ASCII	4500日圓	RPG
	★WIZARDARY III鑽石之騎士	ASCII	4500日圓	RPG
2000年	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	POKEMON ATTACK(暫稱)	任天堂	3800日圓	PUZ

發售日未定

	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的斯寧GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	SLG

Wonder Swan

6月

29日	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT

7月

27日	■名偵探柯南 西之名偵探最大之危機！	BANDAI	3600日圓	AVG
下旬	■From TV Animation ONE PIECE目標是海盜王！	BANDAI	3800日圓	TAB
7月	SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	3800日圓	SLG
	★SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT(連WONDER WAVE版)	BANDAI	5300日圓	SLG

8月

10日	RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
	★RING INFINITY(初回限定版)	角川書店	5200日圓	AVG
中旬	★DIGIMON ADVENTURE02 TAG TAMERS(暫稱)	BANDAI	3800日圓	不詳
下旬	■FIRE PRO WRESTLING for Wonder Swan	加賀TECH	3980日圓	SPT
8月	工作的陸行鳥	SQUARE	4200日圓	RPG

2000年發售

夏	東京魔人學園符咒封錄	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3980日圓	RPG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	■FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG
	■GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	■GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE(暫稱)	BANDAI	3000日圓	ETC
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

2001年發售

2001年春	■KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG

發售日未定

	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB

互動遊戲誌

MULTIMA[illegible] Int'l Ltd.

今集！

焦級機械人大嗌，
陪你嗌足八分鐘！
哩次一定悶死你！

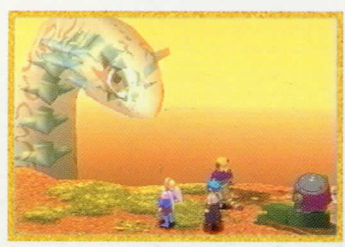
互動遊戲誌第43集
6月9日於互動電視上映

互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



逢隔周五於互動電視上映

不能逃避的命運……









光與闇、Ryu和Fou-Lu的故事

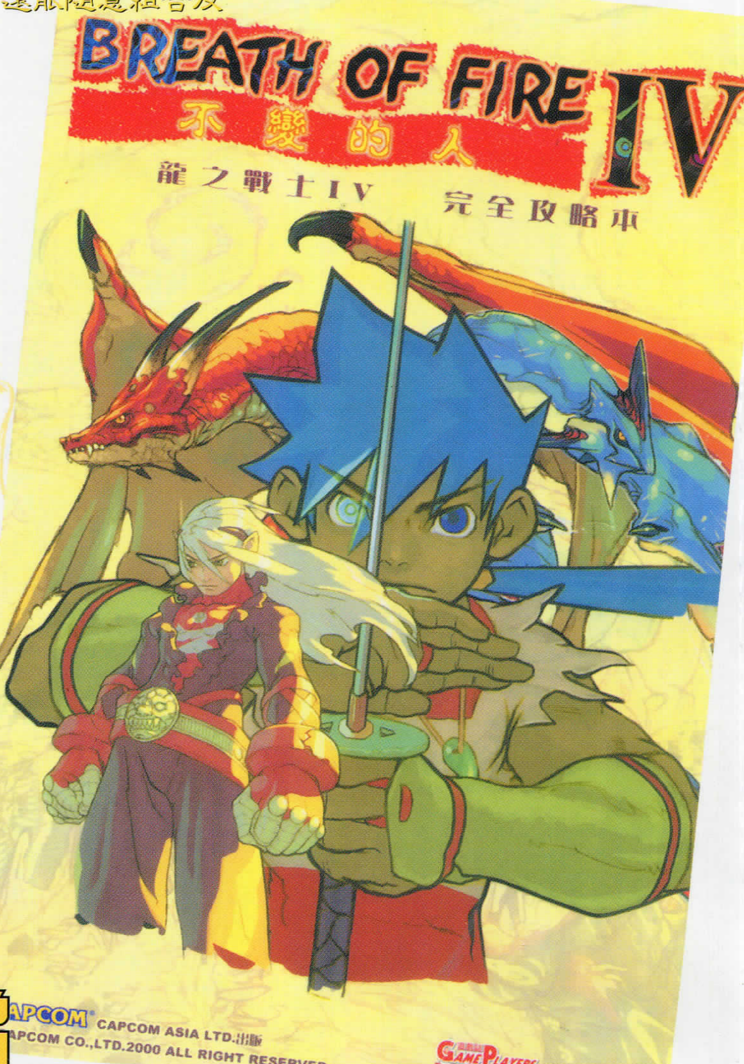
大幅度强化Full Animation

畫面利用2D與3D的融合畫面；每位角色使用了3000張以上的Animation Pattern製作，遊戲性、故事、演出及音樂等徹底地强化。

極具迫力的戰鬥系統

不單擁有各種屬性的魔法、Skill、龍變身及龍召喚；還能隨意組合及連攜的魔法和技，使戰鬥更為有趣。

持有「龍眼」的少年Ryu…
在月圓之夜甦醒的Fou-Lu…
兩者的命運交错…即將開始…



好評發售中

要快人一步 就要睇

《BREATH OF FIRE IV不變的人 完全攻略本》

全書厚達164頁！！

收錄內容

- ◆完整故事攻略
- ◆公開極秘資料
- ◆遊戲所有DATA

CAPCOM® CAPCOM ASIA LTD.出版

GAME PLAYERS 遊戲誌編輯部製作

